

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* TENTANG
KERAJAAN DEMAK SEBAGAI TITIK AWAL
PENGEMBANGAN KERAJAAN MATARAM ISLAM**



PERANCANGAN

**Akhmad Sujarwo
NIM 1112188024**

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

2017

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* TENTANG
KERAJAAN DEMAK SEBAGAI TITIK AWAL
PENGEMBANGAN KERAJAAN MATARAM ISLAM**



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

2017

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

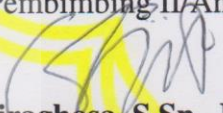
PERANCANGAN *MOTION COMIC* TENTANG KERAJAAN DEMAK SEBAGAI TITIK AWAL PENGEMBANGAN KERAJAAN MATARAM ISLAM diajukan oleh Akhmad Sujarwo, NIM 111 2188 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

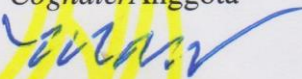
NIP: 19570807 198503 1 003

Pembimbing II/Anggota


Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP: 19810412 200604 1 004

Cognate/Anggota


Drs. Umar Hadi, MS.

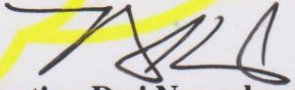
NIP: 19580824 198503 1 001

Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual/Anggota


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

NIP: 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP: 19770315 200212 1002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP: 19590802 198803 2 002



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Akhmad Sujarwo

NIM : 111 2188 024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul : Perancangan *Motion Comic* tentang Kerajaan Demak sebagai titik awal pengembangan Kerajaan Mataram

Islam

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh perancangan desain yang ada dalam laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh pertanggungjawaban dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 22 juli 2017

Akhmad Sujarwo

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Akhmad Sujarwo
NIM : 1112188024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Motion Comic* tentang Kerajaan Demak sebagai titik awal pengembangan Kerajaan Mataram Islam”. Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta, tanpa perlu meminta ijin dari saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau perancang.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Agustus 2017

Yang Menyatakan,

Akhmad Sujarwo

KATA PENGANTAR

Perancangan *Motion Comic* tentang kerajaan Demak sebagai titik awal pengembangan kerajaan Mataram Islam ” ini merupakan sebuah bentuk karya tugas akhir sebagai upaya dari penulis untuk mengkomunikasikan dan mensosialisasikan tentang perjalanan para wali dalam pengembangan Islam dari kerajaan Demak hingga sampai pada kerajaan Mataram Islam. Penulis mencoba menyampaikan ajaran-ajaran Islam yang diajarkan kepada masyarakat. Penulis ingin memberikan gambaran dan informasi kepada generasi muda melalui pendekatan seni dan budaya yang diajarkan para wali dalam mengembangkan Islam dalam bentuk media digital *Motion Comic*. Melalui perancangan ini, penulis berusaha memberikan edukasi terhadap generasi muda melalui media digital *Motion Comic* supaya mereka dapat menyerapi nilai-nilai Islam yang terkandung dalam pesan yang diajarkan para Wali dalam pengembangan Islam dimulai dari kerajaan Demak hingga sampai kerajaan Mataram Islam.

Semoga perancangan *Motion Comic* ini dapat bermanfaat untuk semua lingkup masyarakat khususnya para generasi muda agar dapat memberikan pengaruh edukasi yang bermanfaat dan sesuai dengan nilai-nilai Islam yang diajarkan para wali. Penulis berharap adanya kritik dan saran dalam perancangan *Motion Comic* ini agar dapat memberikan dampak yang efektif untuk masyarakat luas khususnya para generasi muda.

Yogyakarta, 22 juli 2017

Akhmad Sujarwo

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur kehadirat Allah Yang Maha Esa atas segala nikmat dan hidayahNYA. Tidak lupa junjungan besar Nabi Muhammad SAW, sehingga perancangan tugas akhir ini dapat terwujud dan terselesaikan dengan baik. Hal ini tidak lepas dari dukungan semua pihak yang telah membantu. Untuk itu, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orangtua saya tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan saya dari berbagai aspek, Bapak Sukijan, Ibu Wartini.
2. Adik saya tercinta Nurul Rofiatun yang selalu memberikan dukungan dan inspirasi dalam bidang desain.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku sekretaris Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan masukan dan koreksi sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Bapak Terra Bajraghosa S,Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan saran dan solusi sehingga perancangan ini dapat menjadi karya Tugas akhir yang baik.
10. Bapak Koskow selaku Dosen Wali yang selalu memberikan pencerahan dan motivasi dalam perancangan tugas akhir ini.
11. Seluruh Dosen pengajar jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

12. Perpustakaan dan Dinas Pariwisata Kota Demak yang menyediakan literatur dan data tentang Sejarah sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
13. Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang menyediakan literatur dan data tentang desain, ilustrasi dan komik yang berhubungan dengan Perancangan ini.
14. Semua sahabat-sahabatku, Pamega Gesa, Syaiful Fathah, Danang, Hasbi, Eko, Erik, Ica Melia, Aplistiyajun, Bachtiar Pontian, Aziz Anjosu, Fajar Dwi Jantoro, Pandu Agung, Eli Sugiarto, Belva Nugraha, Helmi, Rama, Nova, Dimas, Irul, Indra yang telah membantu proses pelaksanaan tugas akhir ini.
15. Seluruh angkatan 2011 “Akar Pohon” jurusan Desain Komunikasi Visual



ABSTRAK
**PERANCANGAN *MOTION COMIC* TENTANG
KERAJAAN DEMAK SEBAGAI TITIK AWAL PENGEMBANGAN
KERAJAAN MATARAM ISLAM**

Oleh:
Akhmad Sujarwo
NIM: 111 2188 024

Sejarah kerajaan atau kesultanan Demak merupakan kerajaan besar di Jawa dan dikenal sebagai kerajaan Islam pertama di pulau Jawa, karena menjadi pusat penyebaran agama Islam. Dalam perkembangannya, sejarah dikemas dalam berbagai media agar menarik minat generasi muda dalam menyerapi nilai-nilai Islam melalui sejarah. *Motion Comic* adalah komik atau novel grafis yg dijadikan menjadi animasi gambar lewat komputer.

Media *Motion Comic* mampu memberikan pengaruh nilai positif terhadap generasi muda tentang bagaimana nilai-nilai yang diajarkan oleh para wali dalam mengembangkan ajaran Islam. Bentuk nilai-nilai Islam seperti atribut yang dipakai dalam karakter tokoh wali yang menggambarkan nilai-nilai islam seperti jubah, sorban dan atribut lainnya seperti tasbih dan al-kitab menjadi kekuatan untuk menarik minat generasi muda dalam menyerapi cerita. Pesan yang komunikatif dengan penjelasan pesan visual atau pesan yang digambarkan (terlihat) seperti aspek *background* seting atau tempat, suasana dan efek elemen lainnya yang berkaitan dengan visual.

Di harapkan dengan *Motion Comic* tentang kerajaan Demak ini dapat memberikan gambaran kepada generasi muda untuk lebih mengenal dan mengedukasi tentang nilai-nilai yang diajarkan para wali melalui pendekatan seni budaya dalam mengembangkan Islam di Jawa.

Kata Kunci : *Motion Comic*, Raja, Sejarah, Islam

ABSTRACT
MOTION COMIC DESIGN ON
THE KINGDOM OF THE DEMAK AS AN EARLY POINT OF THE
DEVELOPMENT OF THE KINGDOM OF MATARAM ISLAM

By:
Akhmad Sujarwo
NIM: 111 2188 024

The history of the kingdom or the sultanate of Demak is a huge empire in Java and is known as the first Islamic empire on the island of Java, as it became the center of the spread of Islam. In its development, history is packaged in various media in order to attract the younger generation in addressing Islamic values through history. Motion Comic is a comic or graphic novel made into animated images via computer.

Motion Comic is able to give positive effect to the young generation about how the values taught by the guardian in developing the teachings of Islam. The form of Islamic values such as attributes used in the character of guardian figures depicting Islamic values such as robes, turbans and other attributes such as tasbeih and al-kitab becomes a force to attract the interest of young people in the story. Messages are communicative with explanations of visual messages or messages depicted (visible) such as aspects of background setting or place, atmosphere and effects of other elements related to visuals.

In the hope with Motion Comic about Demak kingdom can provide an illustration to the younger generation to be more familiar and educate about the values taught by the guardians through the approach of art and culture in developing Islam in Java.

Keywords: Motion Comic, King, History, Islam



*Karya Tugas Akhir Penciptaan ini
dapat terselesaikan atas rahmat dan Hidayah dari Allah SWT.*

*Penulis mempersembahkan karya ini
untuk generasi muda masa depan yang cinta
dengan pengetahuan sejarah*

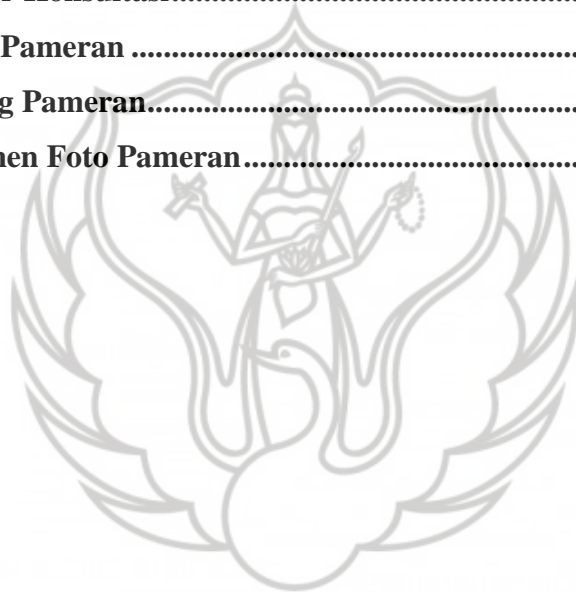
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan dan Lingkup Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan	5
F. Metode Perancangan	5
1. Data Yang Dibutuhkan.....	5
2. Metode Pengumpulan Data	6
3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data	6
4. Metode Analisa Data	7
5. Metode Konsep Perancangan	7
6. Metode Visualisasi Desain	7
G. Sistematika Perancangan	7
H. Skematika Perancangan	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	10
A. Identifikasi.....	10
1. Tinjauan Literatur Tentang Kerajaan Demak	10

2. Tinjauan Literatur Tentang Kerajaan Pajang	14
3. Tinjauan Literatur Tentang Kerajaan Mataram Islam.....	16
4. Tinjauan Tentang Perkembangan Komik dan <i>Motion Comic</i>	18
a. Pengertian dan Perkembangan Singkat Komik.....	18
1) Perkembangan Singkat Komik Dunia.....	18
2) Perkembangan Singkat Komik Indonesia.....	22
3) Komik Tentang Sejarah	30
b. Pengertian dan Perkembangan Singkat <i>Motion Comic</i>	32
c. Perbedaan Komik dengan <i>Motion Comic</i>	37
B. Analisis.....	38
1. Analisis Masalah	38
2. Analisis SWOT (5W + 1H).....	41
C. Kesimpulan Analisis.....	42
BAB III KONSEP DESAIN	43
A. Pra Produksi	43
1. Konsep Komunikasi.....	43
a. Tujuan Komunikasi.....	43
b. Strategi Komunikasi.....	43
2. Konsep Media	44
a. Tujuan Media	44
b. Strategi Media	45
1) Media Utama.....	45
2) Media Pendukung	45
3. Konsep Kreatif	47
a. Tujuan Kreatif	47
b. Strategi Kreatif	47
4. Target Audiens/Sasaran Khalayak	48
5. Sinopsis	49
6. Storyline	51
7. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	61
8. Gaya Layout, Panel dan Balon Kata	65

9. Warna	66
10. Tipografi.....	67
B. Produksi	67
1. Software dan Hardware produksi <i>Motion Comic</i>	67
2. Langkah produksi <i>Motion Comic</i>	68
C. Pasca Produksi.....	69
1. <i>Compositting dan Editing</i>	69
2. <i>Audio Editing</i>	69
3. <i>Rendering</i>	70
D. Pembiayaan/Budgeting	71
BAB IV VISUALISASI	75
A. Mind Mapping	75
B. Logo <i>Motion Comic</i> Sang Pembuka	76
1. Data Visual	76
2. Studi Sketsa Visual Logo Final 1 dan 2 <i>Motion Comic</i> Sang Pembuka	77
3. <i>Line Art Logo</i> 1 dan 2 <i>Motion Comic</i> Sang Pembuka	78
4. <i>Black and White Logo</i> 1 <i>Motion Comic</i> Sang Pembuka.....	78
5. <i>Black and White Logo</i> 2 <i>Motion Comic</i> Sang Pembuka.....	79
6. Studi Warna Logo 1 <i>Motion Comic</i> Sang Pembuka.....	79
7. Studi Warna Logo 2 <i>Motion Comic</i> Sang Pembuka.....	80
8. Final Desain Logo 1 <i>Motion Comic</i> Sang Pembuka.....	80
9. Final Desain Logo 2 <i>Motion Comic</i> Sang Pembuka.....	81
C. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung <i>Motion Comic</i> Sang Pembuka.....	81
1. Data Visual.....	81
2. Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	82
D. <i>Storyboard</i>	96
E. <i>Line Art Layout Scene Video Motion Comic</i> Sang Pembuka	98
G. Final Desain <i>Scene Video Motion Comic</i> Sang Pembuka.....	113
H. Kalender Duduk <i>Motion Comic</i> Sang Pembuka.....	128

I. Poster <i>Motion Comic</i> Sang Pembuka	130
J. Label dan Cover CD <i>Motion Comic</i> Sang Pembuka.....	131
BAB V PENUTUP	134
A. Kesimpulan	134
B. Saran	134
DAFTAR PUSTAKA	135
1. Buku	135
2. Tautan.....	135
LAMPIRAN.....	138
1. Lembar Konsultasi.....	138
2. Poster Pameran	140
3. Katalog Pameran.....	141
4. Dokumen Foto Pameran.....	142



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skematika Perancangan	9
Tabel 2. Pembiayaan Pra Produksi	72
Tabel 3. Pembiayaan Produksi	72
Tabel 4. Pembiayaan Post Produksi	73
Tabel 5. Pembiayaan Media Pendukung	74
Tabel 6. Pembiayaan Total Pembiayaan Produksi	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komik “Put On”	22
Gambar 2. Komik “Kisah Kependudukan Jogja”	23
Gambar 3. Komik “Si Buta dari Goa Hantu”	24
Gambar 4. Komik “Sawung Kampret”	25
Gambar 5. Komik “Canda Kopi”	26
Gambar 6. Komik Kampus “Rocker Paper”	27
Gambar 7. Komik Digital “ <i>Webtoon</i> ”	30
Gambar 8. Komik “Menjebak Mata-mata”	31
Gambar 9. Komik “Djair: Sang Saka Berlumur Darah”	31
Gambar 10. Komik “Pemberontakan PETA di Blitar”	32
Gambar 11. <i>Motion Comic</i> “ <i>Iron Man – Extremis</i> ”	34
Gambar 12. <i>Motion Comic</i> “ <i>Batgirl – Year One</i> ”	35
Gambar 13. <i>Motion Comic</i> “ <i>The Walking Dead</i> ”	36
Gambar 14. <i>Motion Comic</i> “ <i>The Watchmen</i> ”	36
Gambar 15. <i>Motion Comic</i> “ <i>Astonishing X-Men (Gifted)</i> ”	37
Gambar 16. <i>Motion Comic</i> “ <i>The Death of Spider-Man</i> ”	65
Gambar 17. <i>Motion Comic</i> “ <i>The Death of Spider-Man</i> ”	66
Gambar 18. Warna-warna yang digunakan di dalam <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	66
Gambar 19. <i>Compositing After Effect CC 2015</i>	69
Gambar 20. <i>Audio Setting timeline Adobe Premiere CC 2015</i>	70
Gambar 21. <i>Proses Rendering Adobe After Effect CC 2015</i>	70
Gambar 22. <i>Mind Mapping Motion Comic</i> “Sang Pembuka, Islamisasi di daratan Jawa”	75
Gambar 23. Relief pintu Bledog masjid Agung Demak dan ornamen Keramik masjid Agung Demak.....	76
Gambar 24. Relief ukiran pada keraton Jogja dan Solo.....	76
Gambar 25. Relief ukiran pada masjid Gedhe Jogja.....	77

Gambar 26. Sketsa Visual dan <i>Layout</i> Logo 1 dan Logo 2 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	77
Gambar 27. <i>Line Art</i> dan <i>Layout</i> Logo 1 dan Logo 2 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	78
Gambar 28. <i>Black and White</i> Logo 1 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	78
Gambar 29. <i>Black and White</i> Logo 2 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	79
Gambar 30. Studi Warna Logo 1 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	79
Gambar 31. Studi Warna Logo 2 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	80
Gambar 32. Final Desain Logo 1 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	80
Gambar 33. Final Desain Logo 2 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	81
Gambar 34. Referensi Visual Karakter Tokoh dalam Film bertema Kerajaan	81
Gambar 35. Referensi Visual beberapa Karakter Tokoh dalam Film bertema Kerajaan	82
Gambar 36. Referensi Visual Karakter para wali dalam Film bertema Kerajaan	82
Gambar 37. Referensi Visual Raden Fatah	82
Gambar 38. <i>Line Art</i> dan Final Desain Raden Fatah	83
Gambar 39. Referensi Visual Sunan Ampel	83
Gambar 40. <i>Line Art</i> dan Final Desain Sunan Ampel.....	84
Gambar 41. Referensi Visual Sunan Kalijaga.....	84
Gambar 42. <i>Line Art</i> dan Final Desain Sunan Kalijaga.....	85
Gambar 43. Referensi Visual Karakter Jaka Tingkir dalam Film “Jaka Tingkir”	85
Gambar 44. <i>Line Art</i> dan Final Desain Sunan Kalijaga.....	86
Gambar 45. Referensi Visual Panembahan Senopati (Sutawijaya) bersama dengan Ratu Kidul	86
Gambar 46. <i>Line Art</i> dan Final Desain Sutawijaya.....	87
Gambar 47. Referensi Visual Patung Brawijaya V.....	87
Gambar 48. <i>Line Art</i> dan Final Desain Prabu Brawijaya V.....	88
Gambar 49. Referensi Visual Adipati Unus.....	88

Gambar 50. <i>Line Art</i> dan Final Desain Adipati Unus	89
Gambar 51. Referensi Visual sultan Trenggana	89
Gambar 52. <i>Line Art</i> dan Final Desain sultan Trenggana.....	90
Gambar 53. Referensi Visual sunan Gunung Jati	90
Gambar 54. <i>Line Art</i> dan Final Desain sunan Gunung Jati.....	91
Gambar 55. <i>Line Art</i> dan Final Desain sunan Prawata	91
Gambar 56. <i>Line Art</i> dan Final Desain sunan Prawata	92
Gambar 57. Referensi Visual Syeh Siti Jenar	92
Gambar 58. <i>Line Art</i> dan Final Desain Syeh Siti Jenar	93
Gambar 59. <i>Line Art</i> dan Final Desain sunan Tembayat	93
Gambar 60. Referensi Visual Ki Ageng Pemanahan	94
Gambar 61. <i>Line Art</i> dan Final Desain Ki Ageng Pemanahan	94
Gambar 62. Referensi Visual Pangeran Mangkubumi.....	95
Gambar 63. <i>Line Art</i> dan Final Desain Pangeran Mangkubumi	95
Gambar 64. <i>Line Art</i> Storyboard 1 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	96
Gambar 65. <i>Line Art</i> Storyboard 2 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	97
Gambar 66. <i>Line Art</i> Layout Scene 1 <i>Bumper Logo Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	98
Gambar 67. <i>Line Art</i> Layout Scene 2 Intro (Narasi) <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	98
Gambar 68. <i>Line Art</i> Layout Scene 3 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	99
Gambar 69. <i>Line Art</i> Layout Scene 4 Narasi <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	99
Gambar 70. <i>Line Art</i> Layout Scene 5 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	100
Gambar 71. <i>Line Art</i> Layout Scene 6 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	100
Gambar 72. <i>Line Art</i> Layout Scene 7 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	101
Gambar 73. <i>Line Art</i> Layout Scene 8 Narasi <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	101
Gambar 74. <i>Line Art</i> Layout Scene 9 <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	102
Gambar 75. <i>Line Art</i> Layout Scene 10 Narasi <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	102

Gambar 76. <i>Line Art Layout Scene 11 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 103	103
Gambar 77. <i>Line Art Layout Scene 12 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 103	103
Gambar 78. <i>Line Art Layout Scene 13 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 104	104
Gambar 79. <i>Line Art Layout Scene 14 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 104	104
Gambar 80. <i>Line Art Layout Scene 15 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 105	105
Gambar 81. <i>Line Art Layout Scene 16 Narasi Motion Comic</i> “Sang Pembuka” 105	105
Gambar 82. <i>Line Art Layout Scene 17 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 106	106
Gambar 83. <i>Line Art Layout Scene 18 Narasi Motion Comic</i> “Sang Pembuka” 106	106
Gambar 84. <i>Line Art Layout Scene 19 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 107	107
Gambar 85. <i>Line Art Layout Scene 20 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”.. 107	107
Gambar 86. <i>Line Art Layout Scene 21 Narasi Motion Comic</i> “Sang Pembuka” 108	108
Gambar 87. <i>Line Art Layout Scene 22 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 108	108
Gambar 88. <i>Line Art Layout Scene 23 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 109	109
Gambar 89. <i>Line Art Layout Scene 24 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 109	109
Gambar 90. <i>Line Art Layout Scene 25 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 110	110
Gambar 91. <i>Line Art Layout Scene 26 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 110	110
Gambar 92. <i>Line Art Layout Scene 27 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 111	111
Gambar 93. <i>Line Art Layout Scene 28 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 111	111
Gambar 94. <i>Line Art Layout Scene 29 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 112	112
Gambar 95. <i>Line Art Layout Scene 30 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”... 112	112
Gambar 96. <i>Final Desain Scene 1 Bumper Logo Motion Comic</i> “Sang Pembuka” 113	113
Gambar 97. <i>Final Desain Scene 2 Intro (Narasi) Motion Comic</i> “Sang Pembuka” 113	113
Gambar 98. <i>Final Desain Scene 3 Motion Comic</i> “Sang Pembuka” 114	114
Gambar 99. <i>Final Desain Scene 4 Narasi Motion Comic</i> “Sang Pembuka” 114	114
Gambar 100. <i>Final Desain Scene 5 Motion Comic</i> “Sang Pembuka” 115	115

Gambar 101. Final Desain <i>Scene 6 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	115
Gambar 102. Final Desain <i>Scene 7 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	116
Gambar 103. Final Desain Narasi <i>Scene 8 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	116
Gambar 104. Final Desain <i>Scene 9 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	117
Gambar 105. Final Desain Narasi <i>Scene 10 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	117
Gambar 106. Final Desain <i>Scene 11 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	118
Gambar 107. Final Desain <i>Scene 12 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	118
Gambar 108. Final Desain <i>Scene 13 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	119
Gambar 109. Final Desain Narasi <i>Scene 14 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	119
Gambar 110. Final Desain <i>Scene 15 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	120
Gambar 111. Final Desain Narasi <i>Scene 16 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	120
Gambar 112. Final Desain <i>Scene 17 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	121
Gambar 113. Final Desain Narasi <i>Scene 18 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	121
Gambar 114. Final Desain <i>Scene 19 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	122
Gambar 115. Final Desain <i>Scene 20 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	122
Gambar 116. Final Desain Narasi <i>Scene 21 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	123
Gambar 117. Final Desain Narasi <i>Scene 22 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	123
Gambar 118. Final Desain Narasi <i>Scene 23 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	124
Gambar 119. Final Desain Narasi <i>Scene 24 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	124
Gambar 120. Final Desain Narasi <i>Scene 25 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	125

Gambar 121. Final Desain Narasi <i>Scene 26 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	125
Gambar 122. Final Desain Narasi <i>Scene 27 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	126
Gambar 123. Final Desain Narasi <i>Scene 28 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	126
Gambar 124. Final Desain Narasi <i>Scene 29 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	127
Gambar 125. Final Desain Narasi <i>Scene 30 Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	127
Gambar 126. <i>Line Art Layout</i> Kalender duduk <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	128
Gambar 127. Final Desain Kalender duduk <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	129
Gambar 128. Aplikasi Kalender duduk <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	130
Gambar 129. <i>Line Art</i> Poster <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	130
Gambar 130. Final Desain Poster <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	131
Gambar 131. <i>Line Art</i> Label CD <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	131
Gambar 132. Final Desain Label CD <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	132
Gambar 133. <i>Line Art Layout</i> Cover CD <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	132
Gambar 134. Final Desain Cover CD <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	133
Gambar 135. Aplikasi Label dan Cover CD <i>Motion Comic</i> “Sang Pembuka”	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah merupakan sebuah catatan masa lalu mengenai kehidupan manusia yang senantiasa mengalami perubahan. Perubahan-perubahan yang tercatat dalam sejarah akan memberikan pelajaran bagi kehidupan manusia di masa yang akan datang. Nilai-nilai seni budaya yang terkandung dalam sejarah memiliki kekayaan yang begitu besar nilainya, tetapi dengan seiring perkembangan zaman, upaya pelestarian nilai-nilai seni budaya yang terkandung dalam sejarah mulai luntur.

Di Jawa menyimpan banyak cerita sejarah yang sangat menarik untuk diceritakan. Beberapa kota yang ada di Jawa sekarang, seperti Demak, Banten, Cirebon hingga Yogyakarta dulunya merupakan hasil dari perkembangan kerajaan-kerajaan Islam yang berada di Jawa. Sebut saja kerajaan Demak, kerajaan Banten, kerajaan Cirebon dan kerajaan Mataram Islam yang sekarang menjadi kota Yogyakarta. Dari beberapa kerajaan yang muncul, para wali menjadi tokoh yang berperan penting dalam mengembangkan nilai – nilai Islam melalui pendekatan seni budaya kepada masyarakat.

Kerajaan atau kesultanan Demak merupakan kerajaan besar di Jawa setelah runtuhnya kerajaan Majapahit. kerajaan Demak dikenal sebagai kerajaan Islam pertama di pulau Jawa, karena menjadi pusat penyebaran agama Islam. Sebelumnya, kerajaan Demak merupakan sisa wilayah dari kerajaan Hindu Majapahit. Kerajaan Demak didirikan oleh Raden Fatah (1500-1550 M). Menurut Soedjipto (2014:295) Raden Fatah adalah bangsawan kerajaan Majapahit yang telah mendapatkan pengukuhan dari Prabu Brawijaya V yang secara resmi menetap di Demak dan mengganti nama Demak menjadi Bintara.

Penyebaran Islam di Jawa Barat berpangkal dari keraton Demak Bintara. Keraton Demak Bintara diperintah oleh para wali yaitu Kanjeng Maulana Malik Ibrahim, Kanjeng Sunan Ampel, Kanjeng Sunan Bonang,

Kanjeng Sunan Drajat, Kanjeng Sunan Giri, Kanjeng Sunan Kalijaga, Kanjeng Sunan Muria dan Kanjeng Sunan Gunung Jati. Mereka gemar dengan kesenian dan budaya *tlatah*. Menurut Purwadi *et al.* (2012:58) mereka menyempurnakan bentuk dan lakon wayang agar tidak bertentangan dengan agama Islam.

Mengupas sejarah tentang kerajaan Demak dan beberapa kerajaan Islam lainnya memang sangat menarik, harapannya anak-anak muda di Indonesia khususnya di Demak dapat terinspirasi dari jiwa kepemimpinan para wali dalam mengembangkan nilai-nilai Islam melalui pendekatan seni budaya yang mana di zaman sekarang sangat bertolak belakang dan lebih menyimpang terutama beberapa kasus yang terjadi sekarang yang didominasi oleh generasi muda. Ketua Masyarakat Sejarawan Indonesia (MSI) pusat Mukhlis Paeni mengatakan generasi muda harus ditanamkan kebanggaan terhadap negara Indonesia dengan cara mengenalkan sejarah bangsa.

(Sumber:<http://m.solopos.com/2015/08/06/seminar-sejarah-generasi-muda-perlu-mengenal-sejarah-bangsa-630564>) diakses tanggal 5 Agustus 2015.

Dalam masa ini, tidak bisa dipungkiri bahwa komik merupakan bacaan yang dapat menghibur dari kalangan anak kecil sampai dengan remaja. Komik sebagai paduan visual dan teks sangat digemari oleh generasi muda. Sones (1944:232) mendeskripsikan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Paul Witty bahwa beberapa anak muda dari berbagai jenjang pendidikan ternyata masih suka membaca komik. Sones (1944:233) juga mendeskripsikan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Reynold *et al.* Bahwa, mereka suka membaca komik karena mudah dibaca dan mempunyai cerita yang menarik. Bahasa komik yang mudah untuk dibaca dan dimengerti tentu merupakan sebuah nilai unggul bagi tingkat keefektifan suatu proses komunikasi dalam pembelajaran.

Komik merupakan karya seni yang menggunakan gambar tidak bergerak yang disusun dengan sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik menjadi salah satu alternatif bacaan yang menghibur bagi anak maupun remaja. Komik dapat mendorong anak untuk belajar membaca. Selain itu, anak-anak dan remaja juga dapat mengidentifikasi setiap tokoh dalam komik. Akan

tetapi, kebanyakan komik masih dikemas dalam bentuk buku dengan gambar hitam putih. Selain itu, setiap cerita dalam komik dikemas dalam buku yang berbeda dan dijual secara terpisah. Namun, hingga saat ini komik masih menjadi media hiburan bagi anak-anak maupun remaja.

Saat ini muncul *Motion Comic*, yang menggabungkan antara animasi dengan komik. *Motion Comic* adalah komik atau novel grafis yg dijadikan menjadi animasi gambar lewat komputer, sehingga kita tidak perlu membacanya karena sudah dijadikan dalam bentuk video/*audiovisual*. Karakteristik *Motion Comic* menciptakan pesan yang mudah dimengerti sehingga dapat lebih menyajikan sebuah sajian tanpa harus membuka lembaran – lembaran kertas, dan ditambah dengan suara musik, percakapan, atau efek suara. *Motion Comic* disebut sebagai komik moderen yang merupakan hasil dari perkembangan industri digital. *Motion Comic* merupakan inovasi dalam penyajian komik. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuat *Motion Comic*, dan media digital menjadi peran penting untuk membuat *Motion Comic*.

Dalam perancangan ini diangkat topik tentang kerajaan Demak sebagai aspek munculnya kerajaan Mataram Islam. Kerajaan Demak sebagai titik awal dan mempunyai pengaruh terhadap kerajaan-kerajaan Islam yang lain seperti kerajaan Cirebon, kerajaan Banten hingga kerajaan Mataram Islam. Para wali sebagai tokoh Islam mengajak masyarakat untuk menyebarkan dan mengembangkan nilai-nilai Islam melalui pendekatan seni budaya. Atas dasar pemikiran tersebut terkait dengan fenomena sekarang, sikap para generasi muda sangat jauh dari sikap yang diterapkan oleh para wali. Generasi muda sekarang lebih atraktif dan mengikuti zona globalisasi. Contohnya antara lain: banyak pelajar tawuran dimana-mana, banyak tren berbusana yang tidak sesuai dengan fungsinya. Banyak terjadi pemberontakan yang mengatasnamakan Islam di mana-mana seperti aksi terorisme, aksi demokrasi atas dasar Islam dan upaya pemaksaan identitas masyarakat untuk mengikuti pergerakan komunitas yang mengatasnamakan Islam. Mereka seolah-olah kehilangan tokoh panutan. Penyimpangan perilaku menjadi ukuran atas kemunduran moral dan akhlak.

Hilangnya kendali para generasi muda, berakibat ketahanan bangsa akan lenyap dengan lemahnya generasi muda.

Dalam perkembangannya, sejarah dikemas dalam berbagai media agar menarik minat generasi muda. Penggunaan media komik atau *Motion Comic* bernuansa edukasi dapat menarik minat generasi muda dalam menyerap sejarah dan menjadi daya tarik masyarakat luas. Berdasarkan hal tersebut dirancanglah sebuah *Motion Comic* tentang kerajaan Demak sebagai aspek munculnya kerajaan Mataram Islam. Terdapat nilai-nilai apa didalamnya. Diharapkan dengan *Motion Comic* tentang kerajaan Demak ini dapat memberikan gambaran kepada generasi muda untuk lebih mengenal dan mengedukasi tentang nilai-nilai yang diajarkan para wali melalui pendekatan seni budaya dalam mengembangkan Islam di Jawa. Sehingga diharapkan pula *Motion Comic* ini bisa mengedukasi dan menjangkau pembaca/peminat dengan lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *Motion Comic* tentang kerajaan Demak sebagai titik awal pengembangan kerajaan Mataram Islam secara informatif dan komunikatif untuk menarik minat generasi muda dalam menyerapi nilai-nilai Islam melalui sejarah?

C. Tujuan Perancangan

Untuk merancang cerita kerajaan Demak sebagai titik awal munculnya kerajaan Mataram Islam dengan teknik *Motion Comic*. Sehingga diharapkan pula dapat menarik minat generasi muda dalam menyerapi nilai-nilai Islam melalui sejarah.

D. Batasan dan Lingkup Perancangan

Membahas kerajaan Demak dari awal sampai akhir dan berhenti pada munculnya kerajaan Mataram Islam. Meneladani jiwa para wali atau tokoh – tokoh Islam yang menanamkan dan mengajarkan nilai-nilai Islam melalui

pendekatan seni budaya untuk dijadikan suri tauladan yang baik kepada generasi muda. Menjelaskan tentang *Motion Comic* dan merangkai cerita dari kerajaan Demak hingga sampai pada munculnya kerajaan Mataram Islam ke dalam bentuk *Motion Comic* untuk mengedukasi dan menjelaskan nilai-nilai Islam yang diajarkan oleh tokoh sejarah melalui pendekatan seni budaya kepada generasi muda.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi Audiens

- a. Audiens mendapat pengetahuan tentang kerajaan Demak sebagai titik awal munculnya kerajaan Mataram Islam.
- b. Audiens mendapatkan pengetahuan tentang nilai-nilai yang diajarkan para wali melalui pendekatan seni budaya.

2. Manfaat bagi Institusi (Desain Komunikasi Visual)

Menambah referensi karya desain komunikasi visual dalam proses pembelajaran sehingga dapat menjadikan bentuk alternatif baru dalam bidang DKV.

3. Manfaat bagi Masyarakat Luas

Perancangan ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan masyarakat secara umum tentang kerajaan Demak sebagai aspek munculnya kerajaan Mataram Islam. Masyarakat juga dapat mengetahui tentang nilai-nilai Islam yang diajarkan para wali melalui pendekatan seni budaya.

F. Metode Perancangan

1. Data Yang Dibutuhkan

a. Data Primer

1) Buku

Buku sejarah mengenai sejarah kerajaan Demak untuk mengetahui kiprah para wali dalam mengajarkan nilai-nilai Islam melalui pendekatan seni budaya hingga muncul kerajaan Mataram Islam.

2) Dokumentasi

Mengambil gambar tempat yang bersangkutan (yang masih ada sekarang), baik untuk data visual dan juga untuk materi untuk perancangan *Motion Comic*.

3) Data Sekunder

Referensi dari internet dan berbagai media yang berisi informasi mengenai kerajaan Demak.

2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa cara yaitu:

a. Dokumentasi

Mengumpulkan data melalui dokumen (literatur) yang berisi tentang sejarah, teori, dan berbagai informasi yang menyangkut tentang objek penelitian.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada para ahli sejarah, untuk memperkuat data literatur yang diperoleh, serta wawancara juga dilakukan kepada masyarakat atau pelaku sejarah yang mengetahui tentang sejarah kerajaan Demak dan kiprah apa saja yang dilakukan para wali dalam mengembangkan ajaran Islam, di wilayah penelitian yang telah ditentukan.

c. Observasi

Observasi juga dilakukan di kota Demak, hal ini dikarenakan tempat tersebut menjadi saksi berdirinya kerajaan Demak pada masa lampau. Melakukan penggalian bukti peninggalan sejarah yang masih ada di kota tersebut.

3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data menggunakan berbagai alat yang dapat mendukung untuk mendokumentasikan data baik verbal maupun visual yakni :

a. Alat Tulis

b. Kamera Digital (DSLR)

4. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian historis kualitatif, hal ini bertujuan untuk menemukan permasalahan secara objektif dengan mengumpulkan data – data valid melalui data dokumen tertulis, hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Analisis data penelitian ini menggunakan 5 W + 1 H (Apa, Siapa, Dimana, Kapan, Mengapa, Bagaimana).

1. Apa permasalahannya (*What*)?
 2. Siapa audiensnya (*Who*)?
 3. Di mana masalah ini terjadi (*Where*)?
 4. Kapan masalah ini terjadi (*When*)?
 5. Mengapa masalah ini terjadi (*Why*)?
 6. Bagaimana mengatasinya (*How*)?
5. Metode Konsep Perancangan
- a. Pra produksi
 - b. Produksi
 - c. Pasca produksi
6. Metode Visualisasi Desain
- a. Karakter visual
 - b. *Storyboard*

G. Sistematika Perancangan

a. Pendahuluan

Dalam bab pendahuluan akan dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, metodologi perancangan, sistematika perancangan dan skematika perancangan

b. Identifikasi dan analisis data

Di dalam bab ini akan membahas data tentang kerajaan Demak, kerajaan Pajang, dan kerajaan Mataram Islam. Di bab ini juga membahas tentang perkembangan komik di zaman Hindia Belanda hingga waktu sekarang serta permasalahan yang dialami oleh generasi muda. Setelah itu,

data yang diperoleh akan dianalisis, kesimpulan dan pemecahan masalah.

c. Konsep Perancangan

Bab ini akan membahas seputar perencanaan media, strategi media dan konsep kreatif perancangan *Motion Comic* yang di dalamnya terdapat ide besar dari perancangan ini.

d. Visualisasi

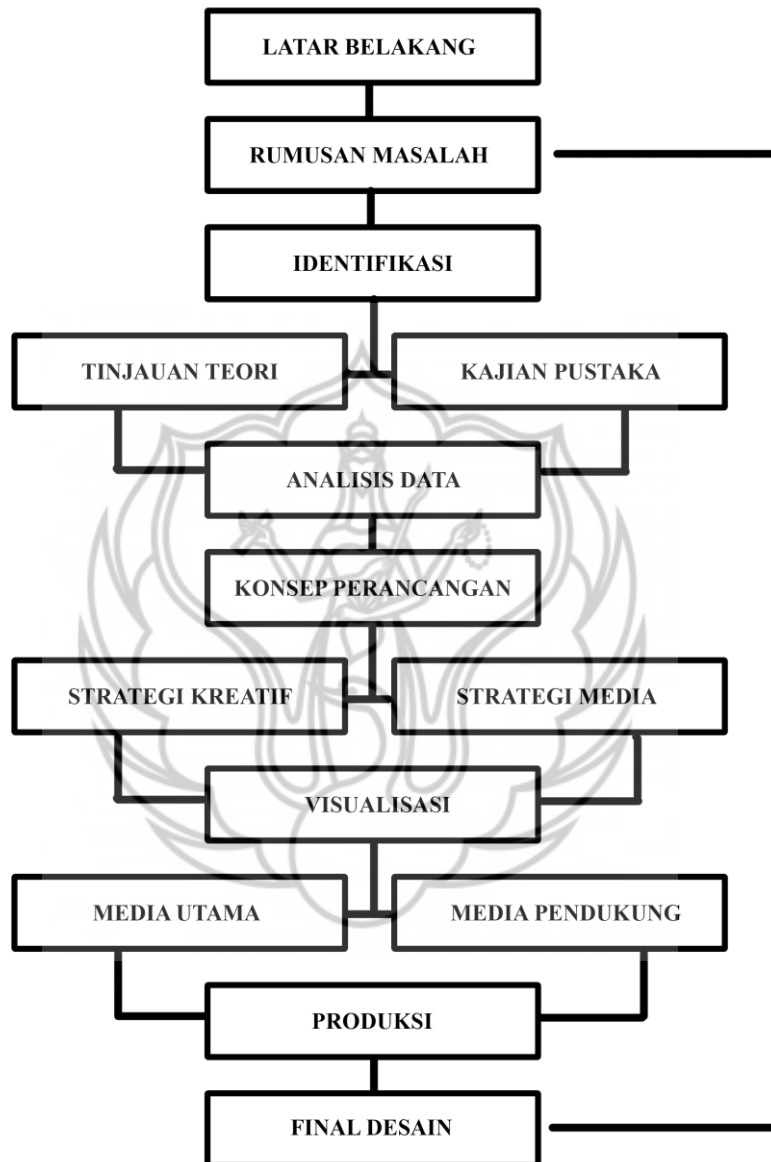
Dalam bab ini akan dibahas mengenai bentuk visual dari keseluruhan perancangan secara terperinci dari awal hingga final desain.

e. Penutup

Setelah melewati tahapan-tahapan pembahasan dari bab I hingga bab IV, bab ini akan membahas tentang kesimpulan dan saran.



H. Skematika Perancangan



Tabel 1. Skematika Perancangan