

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* VISUALISASI
PUI SI “SYAIR UNTUK SEORANG PETANI DI
WAIMITAL, PULAU SERAM, YANG PADA HARI INI
PULANG KE ALMAMATERNYA” KARYA TAUFIK
ISMAIL**



PERANCANGAN

Oleh:

Habibu Rahman

1310060124

**PROGRAM STUDI S-1
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FALKUTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *MOTION COMIC* VISUALISASI PUISI “SYAIR UNTUK SEORANG PETANI DI WAIMITAL, PULAU SERAM, YANG PADA HARI INI PULANG KE ALMAMATERNYA” KARYA TAUFIK ISMAIL

Diajukan oleh Habibu Rahman, NIM. 1310060124. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pembimbing I/Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19810412 200604 1 004

Pembimbing II/Anggota



Dary Tunngul Aji, S.S., M.A
NIP. 198701032 01504 1 002

Cognate/Anggota



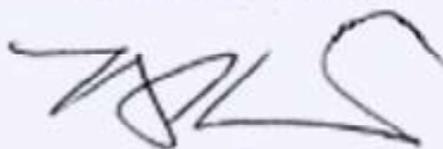
FX Widiatmoko, M.sn
NIP. 19750710 200501 1 001

Ketua Program Studi



Indira Mahesi, S.sn., M.Sn
NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A
NIP 19770315 200212 1002

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suatiwi, M.Des.
NIP 1959082/198803 2002

*Tidaklah semua menjadi kapten
Tentu harus ada awak kapalnya....
Bukan besar kecilnya tugas yang menjadikan tinggi
Rendahnya nilai dirimu
Jadilah saja dirimu....
Sebaik-baiknya dari dirimu sendiri*

(Sepenggal bait Puisi “Kerendahan Hati” Taufiq Ismail)



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN *MOTION COMIC* VISUALISASI PUISI “SYAIR UNTUK SEORANG PETANI DI WAIMITAL, PULAU SERAM, YANG PADA HARI INI PULANG KE ALMAMATERNYA” KARYA TAUFIQ ISMAIL** merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.



Yogyakarta, 3 Januari 2018

Habibu Rahman

KATA PENGANTAR

Seni sastra di Indonesia telah berkembang saja dahulu kala, ragam seni literasi itu pun berkembang dalam banyak era, mulai dari bentuk kedaerahan hingga menjadi satu kesatuan hingga kini. Salah satu era penting dalam sastra Indonesia ialah era 60 an menceritakan banyak sejarah dan melahirkan karya-karya sastra yang indah.

Taufiq Ismail merupakan salah satu tokoh yang berada di era tersebut, karya-karyanya yang berupa puisi tulisan literasi banyak menceritakan tentang kehidupan dan merekam kehidupan masyarakat Indonesia. Kedekatan puisinya dengan masyarakat Indonesia merupakan ciri-ciri dari tulisannya dan karya-karyanya.

Perancangan *motion comic* ini berusaha untuk menerjemahkan salah satu karyanya yang berjudul “Syair Untuk Seorang Petani Waimital Pulau Seram Yang Pada Hari Ini Pulang Ke Almamaternya” kedalam bentuk *motion comic* dengan metode alih wahana.

Motion comic alih wahana ini kusus saya persembahkan untuk sang penulis puisi Taufiq Ismail atas banyak karyanya yang telah memberikan inspirasi kepada saya, juga para penikmat puisi lainnya, tidak lupa juga pula saya persembahkan untuk alm. Kasim Arifin dengan segala upayanya dalam memberikan kesejahteraan untuk desa Waimital.

Motion comic dengan tajuk “Syair Untuk Seorang Petani Waimital Pulau Seram Yang Pada Hari Ini Pulang Ke Almamaternya” berupaya memberikan suatu media alternatif dalam menikmati sebuah karya sastra sekaligus menjadi inspirasi kepada banyak masyarakat dari cerita yang angkat didalamnya.

Kehadiran *motion comic* ini bukan untuk menjadi pengganti seni sastra namun beruya memberi warna kedalamnya. Warna, musik, juga visual merupakan manifestasi dari seni yang tidak kenal batas.

Yogyakarta 3, Januari 2018

Habibu Rahman

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan puja-puji dan syukur atas kasih sayang Allah SWT yang telah memberikan anugerah, rahmat dan hidayahnya kepada saya dalam menyelesaikan karya desain dalam bentuk *motion comic* alih wahana ini. Tidak lupa juga ucapkan terima kasih pada kepada banyak orang-orang yang berjasa dalam terwujudnya perancangan *motion comic* ini

Adapun beberapa pihak yang penulis ingin haturkan terima kasih, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kasih sayang Allah SWT, atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir .
2. Kepada Marnyati, seorang ibu penuh kasih yang selalu mendoakanku dan mengingatkan ku untuk menjaga 5 waktu.
3. Kepada Indra Yudha, Ayah terhebat yang ku kagumi ketabahannya sebagai tulang punggung keluarga.
4. Dosen pembimbing Pak Terra “Robotgoblok” atas nasehat dan sarannya yang membangun dan menginspirasi.
5. Dosen pembimbing Pak Daru (yang baru saja menikah di tahun karya ini di rancang), atas dedikasinya dalam memberi ilmu pengetahuan kepada anak bangsa.
6. Ayubi Alfasirie dan Atsmarani Balqis, dua adik manis yang kini sudah dewasa.
7. Seorang *Amak* dan *nek udo*, dua sosok nenek yang selalu doanya selalu ada untukku.
8. Muh. Dipo, Sosok senior baik hati yang membantuku dalam banyak hal.
9. Andriko sandria, seorang “*Uda*” bijaksana yang pandangannya memukauku.
10. ES. Bakti, teman satu kosan dan seorang rekan dalam berdiskusi.
11. Bustanul khoiri dan Andika Wahyu, teman baik ringan tangannya.
12. Mas Gilang, Mbak Nanda, Mbak Airin dan Diaz kumpul-kumpul
13. Abi septiawan, Indra Ardiansyah, Sultan Rafi, Sherihan WAG, Diva Ayu. A , Dirra.W, Danang.P, Lulu Fauzia (rekan “*Ana Dina Ana Upa*”) teman tempat tertawa dan ditertawakan.
14. Lomo, Ajna ,Gumi, Anisa Fitria dan kenangan yang mereka bawa pergi.

Dan banyak nama yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam proses perancangan karya ini.

Penulis paham bahwa perancangan ini masih jauh dari kata sempurna, namun diharapkan dapat bermanfaat bagi segala pihak. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dalam penulisan selanjutnya.



ABSTRAK

Habibu Rahman

Perancangan *Motion Comic* Visualisasi Puisi “Syair Untuk Seorang Petani di Waimital, Pulau Seram, Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya” Karya

Taufiq Ismail

Taufiq Ismail sebagai Pujangga Angkatan baru memiliki ciri puisi yang banyak bercerita mengenai potret kehidupan masyarakat Indonesia. Hal tersebut dapat diperhatikan dari salah satu bentuk puisinya yang berjudul “Syair Untuk Seorang Petani Di Waimital, Pulau Seram, Yang Pada Hari Ini Pulang Ke Almamaternya”, mengisahkan tentang tentang potret Kasim Arifin, seorang mahasiswa yang mengabdikan 15 tahun hidupnya ke desa transmigran yang miskin dan memberdayakan masyarakat desa tersebut hingga kehidupan lebih baik.

Cerita tersebut menjadi sebuah inspirasi dari jawaban atas kesenjangan sosial yang terjadi pada lingkungan dan masyarakat di perkotaan maupun perdesaan. Kisah keteladanan Kasim Arifin dalam merubah lingkungan dan memberdayakan masyarakat pada puisi tersebut kemudian berusaha diterjemahkan dalam sebuah karya alih wahana dari seni sastra ke seni rupa dalam bentuk *motion comic* yang menawarkan bentuk baru dalam menikmati sebuah puisi.

Proses perancangan *motion comic* ini berisi mengenai beberapa metode upaya meng-alih-wahana-kan sebuah kesenian ke kesenian baru. Proses seputar tahapan interpertasi, penggalian ide dan juga tahapan visualisasi. Keseluruhan tahapan ini didasari atas wawasan mengenai alih wahana, puisi dan juga *motion comic*.

Kata kunci: Perancangan, Alih wahana, puisi, *motion comic*

ABSTRACT

Habibu Rahman

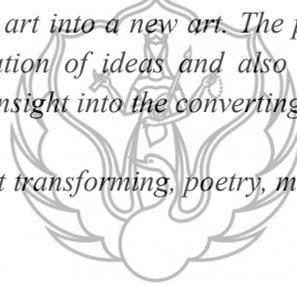
Designing Motion Comic of Taufiq Ismail's Poetry Visualization "Syair Untuk Seorang Petani di Waimital, Pulau Seram, Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya"

Taufiq Ismail as a new wave Poet has a characteristic of poetry that tells a lot about the portrait of Indonesian society. It can be observed from one of his poems entitled "Syair Untuk Seorang Petani di Waimital, Pulau Seram, Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya", which tells about the portrait of Kasim Arifin, a student who devoted his 15 years of life to a poor transmigrant village and empower the village community to a better life.

The story becomes an inspiration from the answers to social inequities that occur in the environment and society in urban and rural areas. The story of Kasim Arifin's example in changing the environment and empowering the people in the poetry is then attempted to be translated in a transforming literature art to fine art in the form of motion comic that offers a new form of enjoying a poem.

The process of designing motion comic contains some methods of attempting to convert an art into a new art. The processes are around the stages of interpretation, excavation of ideas and also the stage of visualization. The whole stage is based on insight into the converting, poetry and motion comics.

Keywords: Designing, art transforming, poetry, motion comic



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SKEMA.....	xiii
BAB I.....	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan masalah.....	5
C. Tujuan.....	6
D. Batasan masalah	6
E. Manfaat perancangan	6
F. Defenisi oprasional.....	7
G. Metode Perancangan	9
H. Analisis Data Perancangan.....	11
I. Konsep perancangan	11
J. Sistematika perancangan.....	12
BAB II.....	13
A. Tinjauan literatur	13
B. Tinjauan <i>Motion comic</i> yang dirancang	34
C. Tinjauan karya yang sudah ada	38
D. Analisis Data Lapangan	45
E. Kesimpulan dan Usulan pemecahan masalah	47

BAB III	48
A. Tujuan Kreatif	48
B. Proses kreatif	48
C. Strategi Kreatif	58
D. Metode perancangan	61
E. Program Kreatif.....	64
BAB IV	75
A. Pra Produksi	75
B. Produksi.....	119
C. Pasca Produksi.....	127
D. Akhir perancangan	129
BAB V.....	156
A. Kesimpulan.....	156
B. Saran.....	157
DAFTAR PUSTAKA	158



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Elemen dasar komik pada komik “Benny and Mice”	14
Gambar 2: Bunyi huruf saat tokoh berlaga	15
Gambar 3: Garis gerak saat objek berlari.....	16
Gambar 4: Potret Taufiq Ismail.....	28
Gambar 5 : <i>Motion comic</i> The Watchmen	39
Gambar 6 : <i>Motion comic</i> Spider Woman.....	39
Gambar 7 : <i>Motion comic</i> The Walking Dead	40
Gambar 8 :Tiger of Cilengkrang Ragasukma	41
Gambar 9: Cover buku antologi puisi dan novel hujan bulan juni	42
Gambar 10 : film “Hujan Bulan Juni”.....	42
Gambar 11: komikalisasi Hujan dibulan juni oleh Mansyur Daman	43
Gambar 12: Cover novel dan poster film “Kambing Jantan”	43
Gambar 13 : Komik “Kambing Jantan”	44
Gambar 14 : cover novel dan komik “5cm”	44
Gambar 15 : poster film “5cm”	44
Gambar 16 : cover buku Tere Liye	76
Gambar 17: bentuk font film “Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak”	76
Gambar 18 : buku “Malu (Aku) Jadi Orang Indonesia”	77
Gambar 19: reverensi bentuk gaya visual	77
Gambar 20 : Caping tampak luar dan dalam.....	78
Gambar 21 : Petani yang mengenakan caping	78
Gambar 22 : Cangkul	79
Gambar 23 : Petani yang sedang berktivitas dengan cangkulnya.....	79
Gambar 24 :Gaya berpakaian kalangan mahasiswa tahun 60an hingga 70an	79
Gambar 25 : pakaian mahasiswa tahun 60an	80
Gambar 26 : potret gambaran pemuda dan mahasiswa.....	80
Gambar 27: Potret Taufiq Ismail.....	81
Gambar 28:Taufiq Ismail yang sedang membacakan sebuah puisi	81
Gambar 29: Sinetron “Keluarga Cemara” bentuk penggambaran keluarga ideal... ..	81
Gambar 30 : Aktivitas petani	82
Gambar 31: Aktivitas petani 2	82

Gambar 32: Potret rumah tempo dulu.....	83
Gambar 33 : Saung di tengah sawah.....	83
Gambar 34 : bentuk arsitektur mesjid desa Waimital.....	84
Gambar 35 : Mesjid Wapauwe pulau Seram.....	84
Gambar 36 : lingkungan desa.....	85
Gambar 37 : perkampungan.....	85
Gambar 38 : Area persawahan.....	85
Gambar 39 : rimbunan pohon hutan.....	86
Gambar 40 : bentuk bebatuan dan sungai.....	86
Gambar 41 : Kebun sayur.....	87
Gambar 42 : Perkebunan sayur.....	87
Gambar 43 : pemandangan pulau Seram.....	87
Gambar 44: Bangunan kota.....	88
Gambar 45 : Bangunan kota 2.....	88
Gambar 46 : Padi.....	89
Gambar 47 : Bunga Alang-Alang.....	89
Gambar 48 : tanaman cengkeh.....	89
Gambar 49: Rumput gajah.....	90
Gambar 50 : Sapi Bali.....	90
Gambar 51: Beberapa pilihan tipografi untuk judul.....	119
Gambar 52: Desain final judul.....	120
Gambar 53: Tipografi “CF Back to school”.....	120
Gambar 54: Karakter Kasim.....	121
Gambar 55 : karakter orang tua dan adik Kasim.....	121
Gambar 56: Desain masyarakat waimital dengan beragam kegiatan.....	121
Gambar 57: beberapa karakter masyarakat waimital.....	122
Gambar 58: Karakter Taufiq ismail.....	122
Gambar 59: desain bangunan rumah.....	122
Gambar 60: visualisasi saung.....	123
Gambar 61: kubah mesjid.....	123
Gambar 62: Visualisasi pemandangan desa.....	123
Gambar 63: Visualisasi persawahan 2.....	124

Gambar 64: Visualisasi pulau Seram	124
Gambar 65 : Visualisasi hutan	124
Gambar 66: Visualisasi sungai.....	124
Gambar 67: Visualisasi kebun sayur.....	125
Gambar 68: Visualisasi gedung kota	125
Gambar 69: Visualisasi tanaman padi.....	125
Gambar 70: Visualisasi bunga alang-alang.....	125
Gambar 71: Visualisasi tanaman cengkeh	126
Gambar 72: Visualisasi rumput gajah.....	126
Gambar 73: Visualisasi segerombolan sapi Bali.....	126
Gambar 74 : proses <i>rigging</i>	127
Gambar 75: Beberapa bentuk bagian pada <i>background</i>	127
Gambar 76 : proses <i>motioning</i> dalam Adobe After Effect.....	128
Gambar 77: beberapa <i>scene</i> singkat setelah di proses di Adobe After Effect	128
Gambar 78 : Desain poster	154
Gambar 79: Katalog pameran	155
Gambar 80: Publikasi media di Internet.....	155

DAFTAR TABEL

Tabel 1: perbedaan komik, <i>motion comic</i> dan animasi.....	20
Tabel 2: <i>Scene</i>	73
Tabel 3: Anggaran biaya pra produksi	74
Tabel 4: Anggaran biaya produksi	74
Tabel 5: Anggaran biaya pasca produksi	74
Tabel 6: Storyboard.....	118
Tabel 7: penggalan tayangan <i>motion comic</i>	154

DAFTAR SKEMA

Skema 1: Skema perancangan.....	12
Skema 2: Bentuk pembedahan unsur interinsik	48
Skema 3: Skema proses visualisiasi perancangan.....	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Jauh sebelum hadirnya puisi-puisi zaman sekarang yang lebih dipandang sebagai seni sastra, puisi terlebih dahulu hadir dalam bentuk yang bersifat lebih sakral di dalam budaya masyarakat tradisional. Pengenalan masyarakat Nusantara terhadap puisi berkaitan erat dengan sistem kepercayaan yang lalu melahirkan puja-puji yang ditujukan kepada sesuatu yang dianggap pemilik kuasa jagat raya (Mahayana, 2016:7). Setelahnya puisi menjadi sebuah opini yang berangkat dari sebuah empati. Yus Rusyana (1976:8) menjelaskan bahwa sastra (dalam hal ini puisi) adalah istilah untuk produk pemikiran dan ekspresi emosional yang bangkit dari dalam diri seorang seniman dalam irama yang abstrak, yang dibisikkan oleh inspirasinya dan dikendalikan dengan percakapannya. Seniman berhubungan dengan alam, ia mengadakan perubahan terhadap alam itu, lalu selanjutnya mengubah imajinasi dan keadaan lingkungan atau keadaan masyarakat menjadi suatu pengalaman jiwa yang dijelmakan melalui medium bahasa. Puisi bisa dikatakan berangkat dari sebuah respon penyair terhadap lingkungannya ataupun konflik dalam dirinya atau juga pandangan dan pemikiran yang dituangkan dalam bentuk bahasa.

Melompati periode-periode yang sangat panjang, puisi berkembang dari sastra yang masih kental dengan nuansa kedaerahan hingga beralih ke era yang disebut era pujangga baru di mana bahasa yang digunakan oleh para penyair adalah bahasa Indonesia dan puisi yang dipandang sebagai sebuah kesenian. Tidak hanya sampai di situ, masa puisi baru pun kemudian berkembang menjadi periode-periode yang memiliki ciri khasnya sendiri, sebut saja periode Angkatan 45, Periode 50-an, Angkatan 66, Angkatan 70, Angkatan 80, hingga sekarang. Masing-masing dari periode tersebut, memiliki ciri yang terbentuk dari masalah dan juga isu sosial masyarakat di zamannya.

Salah satu di antara banyak penyair yang karyanya sangat berpengaruh dalam kesusastraan Indonesia ialah sastrawan senior Taufiq Ismail, penyair kelahiran Pandai Sikek, Tanah Datar, Sumatera Barat. “Titani dan Benteng

(1966)” dan lalu setelahnya “Malu (Aku) Jadi Orang Indonesia” (1998), “Membaca tanda-tanda”, “Debu di Atas Debu” merupakan sebagian dari puisi-puisi terkenal yang pernah ditulisnya.

Puisi Taufiq Ismail umumnya mengangkat tema-tema dari suatu masalah dan pergolakan yang terjadi di masyarakat Indonesia. Namun kadang kala tema puisi Taufiq Ismail juga berangkat dari tema-tema sederhana yang ada dan dekat dengan lingkungan sekitarnya. Adalah “Syair Untuk Seorang Petani di Waimital, Pulau Seram, Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya” (1979) yang menjadi salah satunya. Puisi dengan judul yang panjang tersebut lahir dari kekaguman seorang Taufiq Ismail terhadap Kasim Arifin, rekannya saat berkuliah di IPB (Institut Pertanian Bogor). Puisi tersebut sempat diulas oleh Prof. Dr. Sangidu yang mengatakan, Dari puisi penyair Taufiq Ismail tentang sahabatnya Kasim Arifin (1938-2006) kita belajar tentang sifat kejujuran, keikhlasan, kesabaran dan sikap tanpa pamrih dalam hidup ini (Horizon, Agustus 2013, hal 33). Berlatarkan lingkungan transmigrasi di desa Waimital pulau seram, dalam puisi tersebut penggambaran suasana dan perkembangan lingkungan desa Waimital tergambar jelas melalui kata demi kata yang ditulis oleh penyair.

Bila dikaji lebih dalam, selain bercerita tentang rekannya Kasim Arifin, dalam puisi tersebut Taufiq Ismail juga merespon masalah urbanisasi. Salah satu sajak dalam puisi yang berbunyi “Di Waimital Kasim mencetak harapan, di kota kita mencetak keluhan” seolah mencibir para pendatang yang memiliki stereotip bahwa kota menyediakan harapan hidup yang tinggi dari pada desa dengan segala keterbatasannya. Taufiq Ismail berusaha menyampaikan gagasan kepada kaum mahasiswa dan kaum pelajar dalam menggali potensi yang ada di desa dengan bekal ilmu pengetahuan dan juga wawasan yang mereka dapatkan di perguruan tinggi, hingga dapat memecahkan masalah di lingkungan sekitarnya hingga mengubah lingkungan tersebut menjadi yang berdikari. Kisah Kasim Arifin dalam puisi ini bisa menjadi gagasan dan jawaban dari pemecahan masalah urbanisasi pada kota-kota besar yang masih terjadi hingga saat ini. Pesan yang ingin disampaikan oleh penyair kepada masyarakat itulah yang memberi nilai lebih pada puisi tersebut. Tentunya mendekatkan dan

memperkenalkan kembali puisi tersebut ke khalayak merupakan sebuah gagasan yang baik dan juga dapat memberi manfaat. Kehadiran Puisi “Syair Untuk Seorang Petani di Waimital, Pulau Seram, Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya” yang dengan gagasannya tersebut desa perlu mendapat wadah baru agar pesan di dalamnya dapat tersampaikan lebih luas dalam melestarikan, mendekatkan dan menghidupkan kembali puisi.

Bicara mengenai mendekatkan dan memperkenalkan kembali puisi kepada masyarakat, hal tersebut nyatanya telah dilakukan oleh banyak para budayawan, sastrawan dan seniman, bahkan berbagai kalangan. Entah dilakukan secara sadar maupun tidak, puisi baru atau menghidupkan kembali puisi-puisi lama, di tangan kreatif mereka puisi di masa sekarang terbarukan dengan beragam cara. Mulai dari mencetak ulang buku kumpulan puisi lama, menggelar suatu acara pembacaan puisi hingga mengadakan diskusi yang membedah sebuah puisi.

Tidak hanya dalam bentuk teks, sebagai usaha dalam mendekatkan dan memperkenalkan puisi, puisi juga termediakan dalam beragam bentuk guna menjangkau masyarakat yang lebih luas. Puisi telah berkolaborasi dengan musik dan merangkap menjadi sebuah seni pertunjukan semisal musikalisasi puisi dan juga berbentuk lirik dalam lagu-lagu, puisi juga disandingkan dengan media visual seperti fotografi dan juga dalam bentuk seni rupa. Kolaborasi sastra pada media lain memang bukanlah hal baru, contohnya misal musisi Ari Reda yang mengusung puisi Sapardi Djoko Damono dalam beberapa lagu mereka, ilustrasi-ilustrasi surealisme karya Muhammad Taufiq yang berusaha menerjemahkan puisi dalam bentuk visual pada buku-buku kumpulan puisi dalam tulisan M Aan Mansyur. Beberapa puisi kadang berkolaborasi dengan seni rekam dan menjadi sebuah karya audiovisual pada *scene-scene* film skala nasional maupun film indie lokal.

Perubahan puisi ke dalam bentuk seni lain biasa di istilahkan dengan Alih Wahana. Pengertian alih wahana ditulis oleh Sapardi Djoko Damono dalam bukunya yang berjudul “Alih Wahana”. Di sana dijelaskan Alih Wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain (Damono, 2012:1). Sementara istilah yang lebih khusus dalam kegiatan alih wahana dari kesenian sastra ke film (dalam hal ini

audiovisual) ialah Ekranisasi. Kegiatan alih wahana media memberikan nuansa baru suatu karya seni, karena masing-masing cabang seni memiliki karakter yang berbeda maka berbeda-beda pula nuansa yang dapat ditangkap oleh para penikmatnya.

Perubahan bentuk wahana dari sebuah karya sastra menjadi karya audiovisual akhir-akhir ini lebih sering dilakukan, didukung dengan sumber daya manusia serta teknologi yang terus berkembang dalam dunia audiovisual mengemas sebuah karya audiovisual adalah hal yang mungkin. Terdapat beberapa jenis karya audiovisual dan salah satunya media *motion comic*.

Motion comic itu sendiri adalah gabungan antara komik dan animasi terbatas atau *limited animation*. Animasi sederhana ini biasanya hanya permainan *layer* per *layer* saja dan gerakannya juga tidak terlalu banyak, gerak kekiri kekanan *zoom in* atau *zoom out*. (Maharsi, 2014:63). Efek gerak dan suara adalah salah satu kelebihan dari *motion comic* yang menjadikan media tersebut sebagai menghibur serta menarik untuk disimak sekaligus menjadi media yang ringan untuk dinikmati. Selain itu *motion comic* memiliki gerak (*motion*) yang sederhana dan tidak serumit para proses penciptaan sebuah karya animasi, hingga jangka waktu produksi dapat dipersingkat. Mengemas puisi ke dalam bentuk *motion comic* merupakan salah satu gagasan yang potensial untuk media yang sesuai dengan kondisi di masa ini sebagai usaha dalam mendekatkan puisi ke masyarakat.

Gagasan ini sejalan pendapat pakar seni cadas dari Institut Teknologi Bandung (ITB), Pindi Setiawan, ia mengungkapkan manusia masa kini sebenarnya telah berevolusi lebih dengan cara wirupa. Sehingga tidaklah mengherankan bila manusia senang membuat gambar bercerita, bahkan tanpa teks, yang diperkaya dengan wirama (audio). Evolusi itulah yang menyebabkan manusia sekarang, lebih mudah menerima pesan melalui wirama-wirupa (audio visual). Tingkat daya alih pesan wirupa dapat mencapai 70-80 persen (Setiawan, 2014).

Di sisi lain karya *motion comic* di Indonesia masih sangat jarang di jumpai sehingga dengan adanya karya *motion comic* puisi tersebut juga akan memberikan wawasan serta reverensi kepada industri *motion comic* Indonesia.

Puisi dan *motion comic* adalah dua hal yang berbeda namun keduanya bisa dikolaborasikan menjadi suatu bentuk karya Desain Komunikasi Visual (DKV) yang diharapkan dapat memberi nilai lebih kepada puisi tersebut dan menjadi media alternatif yang membawa puisi tersebut kepada masyarakat yang lebih luas. *Motion comic* sebagai media yang inovatif dan puisi “Syair Untuk Seorang Petani di Waimital, Pulau Seram, Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya” sebagai ide cerita yang inspiratif adalah alih wahana dari sebuah bentuk seni (sastra) menjadi bentuk seni yang lain (rupa) dan juga multimedia.

Puisi memang multi interpretasi dimana kata yang terkandung dalam konstruksi puisi sulit digambarkan secara visual. Kata-kata tersebut misalnya berupa kata-kata sifat dan juga bentuk-bentuk abstrak dari suatu fantasi yang terdapat di pikiran penulis serta kalimat-kalimat emosional. Hal ini kemudian menjadi tantangan bagi kreator dalam mengkolaborasi seni sastra dan rupa dan multimedia yang menjadikan puisi semakin puitis dengan menambahkan unsur musik, efek editing video, simbol-simbol visual.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka rumusan masalah dalam perancangan karya desain berbentuk *motion comic* ini ialah:

Bagaimana mengalihwahanakan puisi karya Taufiq Ismail dalam bentuk *motion comic*?

C. Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan *motion comic* visualisasi puisi ini adalah:

1. Mengalihwahanakan bentuk puisi ke dalam bentuk *motion comic*
2. Menginterpretasikan cerita dari puisi pada media *motion comic*.
3. Menjadikan *motion comic* sebagai media baru dalam penyajian karya sastra puisi.

D. Batasan masalah

Dalam sebuah perancangan adapun batasan masalah dalam perancangan karya desain ini ialah sebagai berikut:

1. Perancangan berfokus pada visualisasi dari puisi “Syair Untuk Seorang Petani di Waimital, Pulau Seram Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almaternya “ karya Taufiq Ismail yang pernah dirilis di publik.
2. Perancangan berbentuk media digital berupa *motion comic*.
3. Perancangan berfokus pada perancangan *motion comic* sebagai media utama dan terlepas dari perencanaan media promosi.

E. Manfaat perancangan

Perancangan ini diharapkan memberikan manfaat kepada pribadi dan seluruh lapisan masyarakat nantinya. Adapun manfaat yang ingin diraih, antara lain :

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Mengenal lebih jauh tentang karya sastra Indonesia hingga proses transformasinya dalam bentuk media lain.
 - b. Memberikan wawasan dalam proses penciptaan sebuah desain multimedia.
2. Manfaat bagi bidang terkait
 - a. Pada sastra: sebagai pendokumentasian karya puisi penyair Indonesia dalam bentuk media baru.
 - b. Pada pendidikan: memberikan inspirasi dalam memberikan manfaat di lingkungan sekitar bagi para mahasiswa, pengajar dan juga sarjana.
3. Manfaat bagi Desain Komunikasi Visual (DKV)

Sebagai bahan referensi dalam penciptaan karya desain yang bertemakan Alih wahana, *Motion comic* dan puisi atau sastra.

4. Manfaat bagi masyarakat dan *target audience*,

- a. memberi alternatif baru dalam memperkenalkan, dan mendekatkan salah satu puisi karya Taufiq Ismail.
- b. Memberikan gagasan dalam menyikapi masalah urbanisasi

F. Defenisi oprasional

Perancangan karya desain visualisasi puisi karya Taufiq Ismail dalam bentuk komik, kita menemukan beberapa definisi mengenai mengenai visualisasi, puisi dan juga komik.

1. Visualisasi dalam Kamus besar bahasa Indonesia online adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya. Dalam hal ini proses visualisasi menjadikan suatu makna dari verbal yang kemudian menjadi simbol dalam bentuk rupa. Sementara arti Istilah visualisasi dalam buku “Diksi Rupa” yang ditulis oleh Mikke Susanto visualisasi menambahkan arti kata visualisasi sebagai proses perubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan karya seni atau visual (Susanto, 2002: 112).
2. Komik dalam Kamus Besar bahasa Indonesia adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu, namun oleh Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* menjelaskan bahwa komik merupakan “Sequential Art” (seni yang berurutan), demikian pakar komik Will Eisner menyebut komik. Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetapi hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik (McCloud, 1993:5).

3. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-3, Balai pustaka, Jakarta tahun 2005, puisi merupakan karya sastra padat yang sangat hemat menggunakan kata-kata. Kekuatan terletak pada kata-kata yang dipilih, dengan prinsip sedikit kata banyak makna atau multi interpretasi.
4. *Motion comic*, adalah gabungan antara komik dan animasi terbatas atau *limitid animation*, komik ini juga menampilkan suara narasi dari karakter tokoh-tokohnya, suara *background* dan efek-efek animatif yang semakin membuat komik ini hidup. (Maharsi, 2014:129).
5. Puisi “Syair Untuk Seorang Petani di Waimital, Pulau Seram, Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya” adalah salah satu puisi karya Taufiq Ismail yang pertama kali ditulis dan dibacakannya sendiri pada 22 September tahun 1979 dihadapan seluruh wisudawan dan tamu undangan yang datang dan hadir di acara wisuda kampus IPB, Dramaga, Bogor.



G. Metode Perancangan

1. Sumber data

a. Data primer

Data primer dalam perancangan ini ialah puisi “Syair Untuk Seorang Petani di Waimital, Pulau Seram, Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya” yang ditulis oleh Taufiq Ismail pada tahun 1979.

b. Data Skunder

Didapat dari tulisan dan jurnal mengenai puisi “Syair Untuk Seorang Petani di Waimital, Pulau Seram, Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya” dan sumber-sumber yang dapat menjadi bahan dalam menginterpretasi puisi tersebut.

2. Pengumpulan data

a. Studi literatur

Mencari berbagai sumber buku, jurnal dan artikel mengenai alih wahana, biografi mengenai Taufiq Ismail, puisi dan juga sosok Kasim Arifin, serta desa Waimital sebagai sumber dalam mendukung riset mengenai penciptaan karya desain.

b. Observasi

Mengamati permasalahan urbanisasi yang masih terjadi di berbagai daerah dan kota-kota besar dan berbagai kegiatan dalam penanggulangannya sebagai salah satu permasalahan sosial yang relevan dengan cerita puisi.

3. Kajian pustaka

- a. Tugas akhir Maria Tintun Surya Nurani, Falkutas Seni Rupa, Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta berjudul *Perancangan Komik Adaptasi Novel Totto Chan* tahun 2015. Novel “Totto Chan” sendiri adalah novel biografi dari penulisnya sendiri Tetsuko Kuroyanagi yang mengisahkan tentang seorang anak perempuan bernama Totto (nama kecil dari penulis) yang baru saja dikeluarkan dari sekolahnya karena dianggap nakal. Ibu Totto yang yakin bahwa sebenarnya anaknya membutuhkan sistem sekolah yang lebih baik kemudian memasukkan Totto ke Sekolah Dasar Tomoe yang nantinya akan mengubah pandangan hidup bocah ini

selamanya. Kisah Totto yang mengajarkan nilai-nilai serta pendidikan karakter kepada anak-anak, kemudian oleh Maria Tintun di adaptasi dari novel ke media komik.

- b. Tugas akhir Indrawanto HP Falkutas Seni rupa ISI Yogyakarta *Perancangan Visualisasi Puisi "Kerawang-Bekasi" Karya Chairil Anwar dengan Animasi sebagai Visual Estetis* Merupakan salah satu bentuk karya alih wahana dalam bentuk Animasi merancang sebuah visualisasi puisi "Kerawang - Bekasi" karya Chairil Anwar dengan animasi sehingga menjadi suatu bentuk apresiasi terhadap karya sastra yang diharapkan menjadi genre baru puisi yaitu *cyberpuitika* atau puisi digital. Puisi yang bersifat multi tafsir diartikan sesuai pemikiran apresiator berdasarkan teori-teori yang ada.
- c. Tugas akhir Nanang Heryanto, Falkutas Seni Rupa, Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta berjudul *Perancangan buku ilustrasi 'mengapa aku vandal'* tahun 2015. Membahas tentang ilustrasi *stencil art* yang menceritakan tentang kehidupan kaum vandalisme dalam bentuk puisi. Perancangan buku puisi dan ilustrasi dengan teknik digital *printing*, menjadi cara atau pendekatan untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan apa yang sebenarnya mereka para pelaku vandalisme rasakan, dengan teknik ilustrasi *stencil art* yang sangat kental dengan aktivitas vandalisme. Perancangan buku puisi dan ilustrasi ini merupakan hasil dari pengumpulan data serta berbincang-bincang langsung dengan para pelaku vandalisme yang notabene berusia remaja.

4. Instrumen pengumpulan data

- a. ATK (pensil, kerta, pena, dsb) untuk mencatat atau menuliskan
- b. Perangkat komputer sebagai media dalam penulisan dan perancangan.

H. Analisis Data Perancangan

Metode analisis perancangan dalam penciptaan ini menggunakan metode yang mengadopsi dari metode dalam membuat komik yang ditulis oleh Scott Mc Cloud dalam buku “Membuat komik” (Mc Cloud, 2008: 10) yaitu:

1. Pilihan momen

Menentukan momen yang dimasukkan dalam cerita dan momen yang harus dibuang

2. Pilihan bingkai

Memilih jarak dan sudut pandang tepat untuk momen yang dipilih

3. Pilihan citra

Mengambarkan karakter obyek dan lingkungan dengan jelas dalam bingkai

4. Pilihan kata

Menyusun kata yang menambah informasi penting dan menyatu dengan citra di sekeliling mereka.

5. Pilihan alur

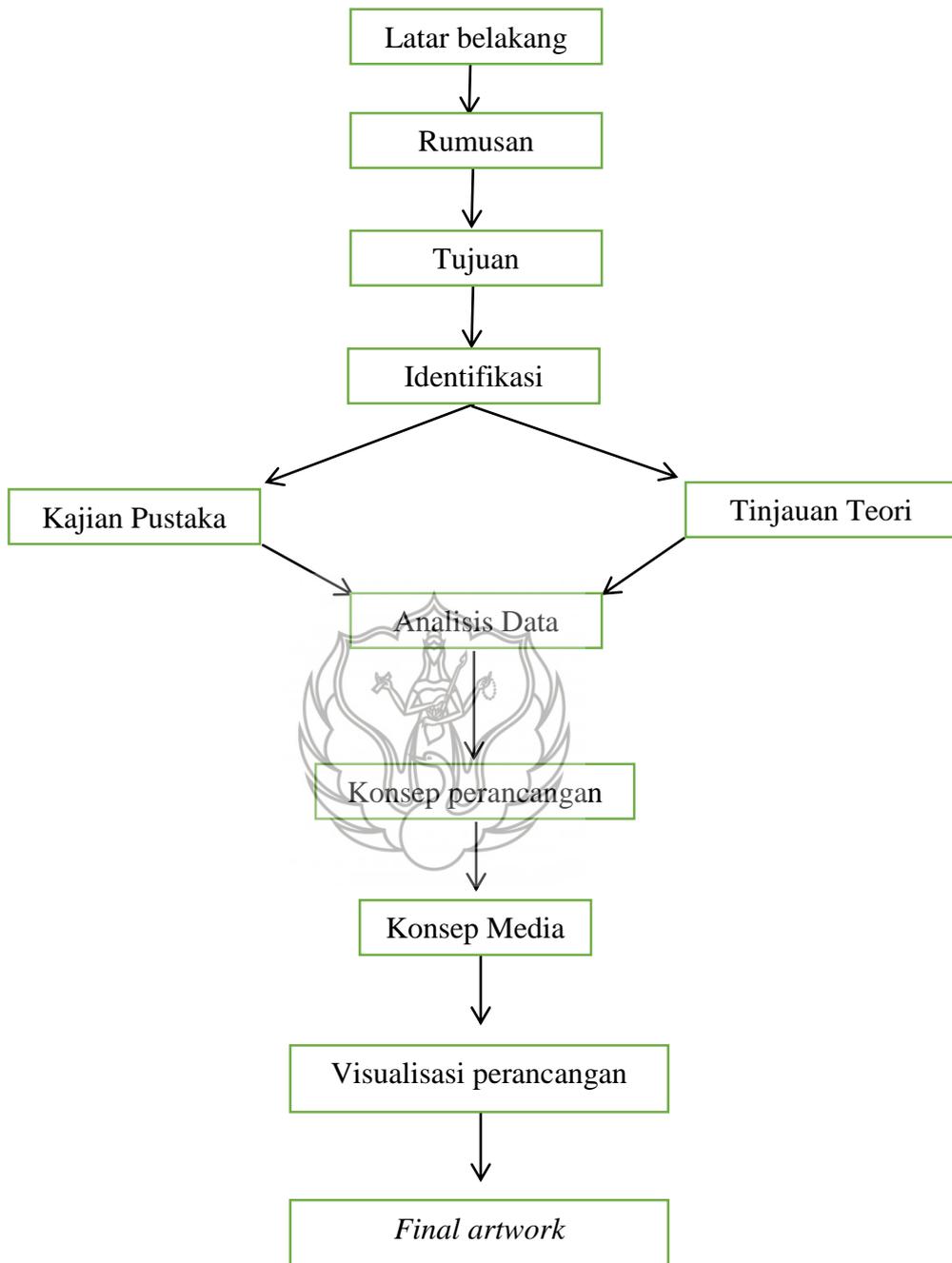
Menentukan alur yang akan menuntun penonton.



I. Konsep perancangan

Perancangan *motion comic* visualisasi puisi “Syair Untuk Seorang Petani di Waimital, Pulau Seram, Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya” merupakan karya desain yang mengkolaborasikan puisi sebagai ide cerita dan elemen-elemen pada komik, ilustrasi 2D, efek suara dan video dalam satu kesatuan sebuah media audiovisual.

J. Sistematika perancangan



Skema 1: Skema perancangan