

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



Habibu Rahman

NIM 1310060124

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

Jurnal 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.

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual/ Anggota



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



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

A. PENDAHULUAN

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. 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.

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.

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.

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 ke kiri ke kanan zoom in atau zoom out. (Maharsi, 2014:63). 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

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

C. TUJUAN PERANCANGAN

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. BATAS LINGKUP PERANCANGAN

1. Perancangan berfokus pada visualisasi dari puisi “Syair Untuk Seorang Petani di Waimital, Pulau Seram Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya “ 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. 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.

F. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

1. Motion comic

Dewasa ini tampilan dalam komik semakin dieksplorasi dalam banyak bentuk termasuk dalam bentuk audiovisual yang acap kali disebut dengan *motion comic*. Pengertian *motion comic* itu sendiri adalah gabungan antara komik dan animasi (*limited animation*). Animasi sederhana dalam komik ini lebih pada permainan *layer per layer*, umumnya antara layer yang berisi tokoh dengan *layer background*. Pergerakan objek dilakukan dengan pergerakan dari ke kiri-kanan, maupun *zoom in* atau *zoom out* (Maharsi, 2011:161).

2. Puisi “Syair Untuk Seorang Petani di Waimital Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya”

Puisi “Syair Untuk Seorang Petani di Waimital Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya” 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). Pengajaran moral dan juga kisah mengenai Kasim Arifin memberikan pesan yang inspiratif kepada pembacanya. Hal inilah yang kemudian menjadi alasan untuk mengangkat kembali puisi tersebut untuk dapat diperkenalkan ke masyarakat secara luas.

3. Alih wahana

Alih wahana adalah istilah yang diangkat oleh Sapardi Djoko Damono, tentang perubahan satu jenis kesenian ke kesenian lain (Damono, 2012:1). Pada dasarnya alih wahana termasuk dalam proses adaptasi sebuah

kesenian, namun pada alih wahana kesenian merujuk pada perubahan bentuk dari media tersebut. Jika adaptasi (*adaptation*) adalah proses pengolahan terhadap suatu cerita yang dilakukan secara bebas dan disesuaikan dengan lingkungan (Laelasari, 2006:11), dalam alih wahana cerita disesuaikan dengan media pengalih-wahana-nya berfokus dalam bentuk media.

4. Tinjauan faktor eksternal dan sosial

Merujuk pada unsur ekstrinsik dari aspek sosial dan masyarakat yang terdapat pada puisi “Syair untuk Seorang Petani dari Waimital (Pulau Seram) yang pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya”, Cerita Kasim Arifin dalam puisi Taufiq Ismail tersebut seakan mencibir kaum pelajar yang lebih memilih untuk mencari pekerjaan ke kota.

Dalam salah satu sajaknya “di Waimital Kasim mencetak harapan, di kota kami mencetak keluhan” menggambarkan para sarjana dan tenaga ahlinya tidak memberikan banyak manfaat di kota dan bahkan hanya memberikan keluhan. Bila ditelaah lebih dalam, pesan yang terkandung dalam puisi tersebut, dapat dikaitkan dengan permasalahan urbanisasi yang terjadi dalam beberapa tahun belakangan.

G. 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

H. STRATEGI KREATIF

Setelah membedah isi puisi maka langkah berikutnya ialah menentukan target strategi kreatif dalam usaha untuk tercapainya tujuan perancangan ini. Langkah-langkah dalam strategi kreatif berisi mengenai target *audience*, format media yang dipilih, serta gaya penulisan pada *motion comic* ini. Pembahasan mengenai strategi kreatif tersebut sebagai berikut.

1. *Target Audience*

a. Aspek Geografis

Adapun target *audience* dari aspek geografis dalam *motion comic* puisi ini adalah seluruh wilayah Indonesia

b. Aspek Demografis

Perancangan *motion comic* ini memilih target *audience* usai muda antara 17-30 tahun karena target *audience* dalam rentang tahun usia tersebut adalah produktif dan juga usia yang dinilai memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap pencarian informasi.

c. Aspek Psikologis

Dalam perancangan *motion comic* ini adapun pemilihan target *audience* terbagi dua yaitu:

1) Gaya hidup

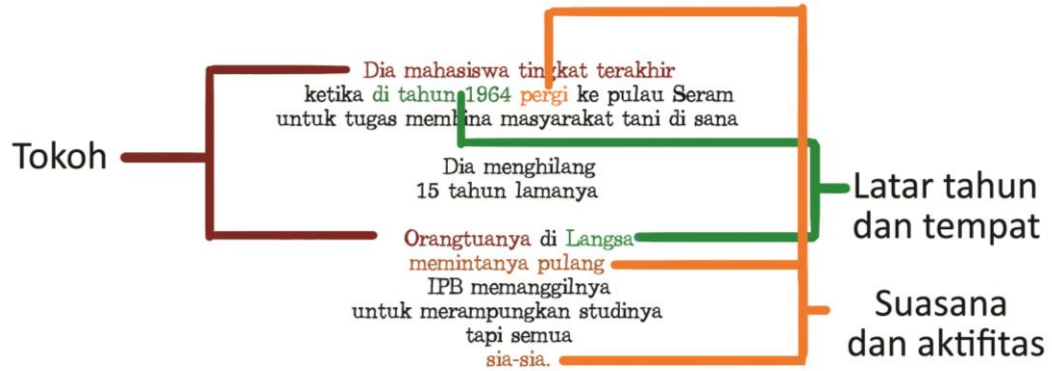
- a) Masyarakat yang memiliki minat dengan puisi dan juga hal mengenai seni sastra. Target *audience* seperti ini pada umumnya juga memiliki hobi dalam menulis serta membaca karya sastra yang juga sebagian besar mengenal sosok Taufiq Ismail.
- b) Masyarakat yang kurang senang dalam membaca dan menulis, tapi senang dalam menonton drama atau hal-hal yang berbau keromantisan.

2) Kepribadian

- a) Kepribadian target *audience* yang pertama menyukai hal-hal kisah-kisah motivasi dan inspiratif, sedikit ambisius dan juga rasa sosial yang tinggi.
- b) Kepribadian target *audience* yang kedua adalah orang yang cenderung kutu buku, menyenangkan (membaca maupun mencipta) puisi, sedikit naif, memiliki rasa melankolis yang tinggi, menyenangkan hal-hal yang menyentuh perasaan.

I. PROSES KREATIF

1. Interpretasi puisi

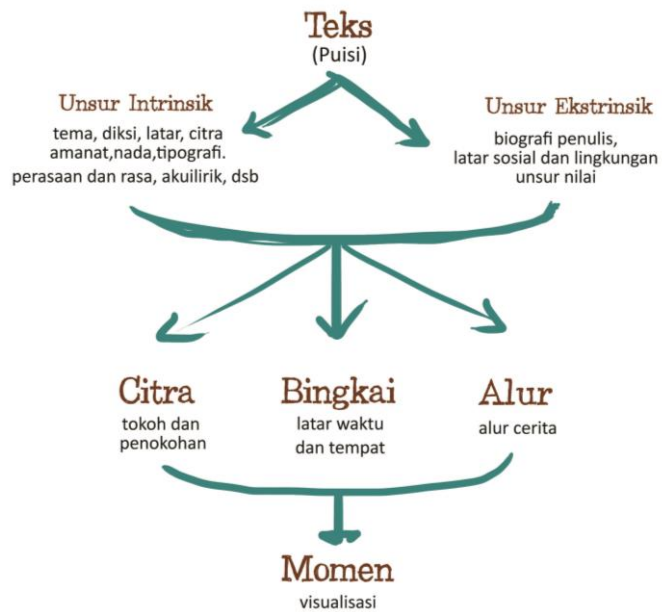


Skema 1: Bentuk pembedahan unsur intrinsik

(sumber: Habibu Rahman)

Langkah awal dalam proses kreatif perancangan ini ialah membedah isi dalam puisi “Syair Untuk Seorang Petani di Waimital, Pulau Seram, Yang Pada Hari Ini Pulang ke Almamaternya” secara keseluruhan sebagai langkah awal dalam menginterpretasi makna yang terdapat dalam puisi tersebut yang nantinya dari proses bedah puisi tersebut kemudian didapati simpulan mengenai suasana, emosi serta karakter dan perwatakan yang akan didesain dalam *motion comic* ini.

2. Proses Alih Wahana

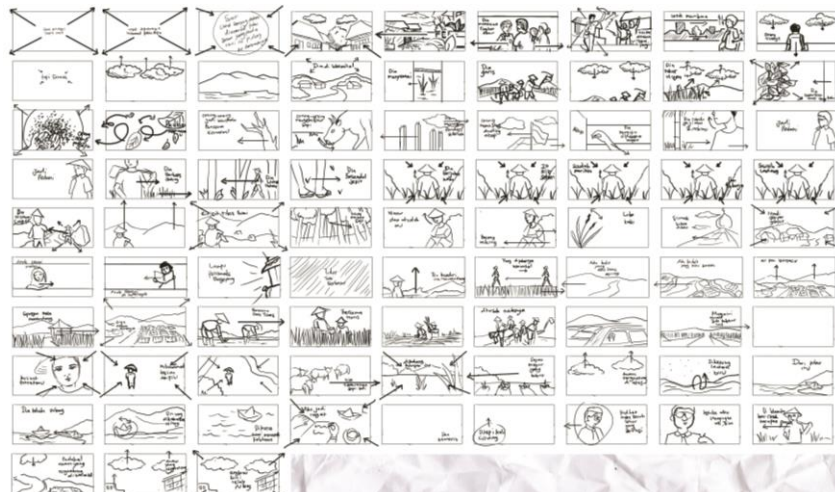


Skema 2: Skema proses visualisasi perancangan

Dalam visualisasi *motion comic* ini menggunakan metode perancangan komik Scott McCloud dalam “Membuat komik” (McCloud, 2008: 10) untuk dapat menentukan momen, bingkai, citra, kata (naskah) dan juga alur.

3. Proses Visualisasi

a. Storyboard



Gambar 1: Storyboard

b. Desain karakter dan *background*



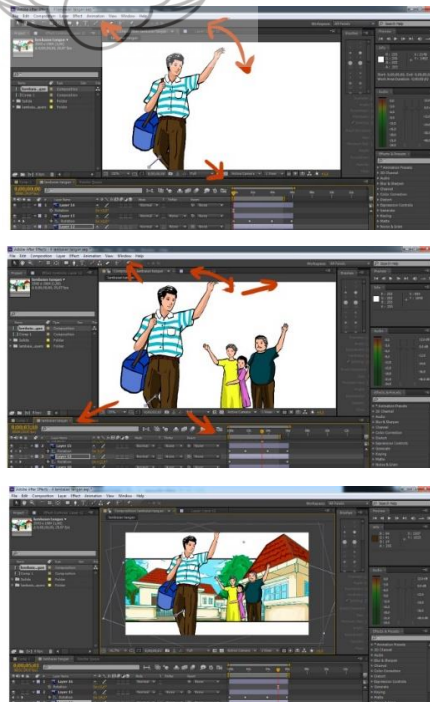
Gambar 2: desain karakter tokoh utama

c. Motioning



Gambar 3: motioning dengan menggunakan metode *layer per layer*

d. Editing



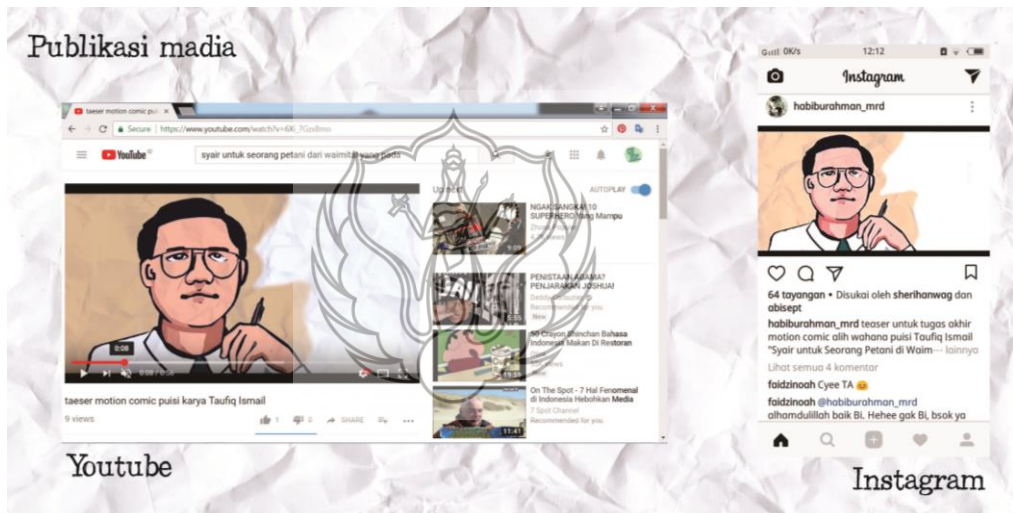
Gambar 4 : proses *motioning* dalam Adobe After Effect

e. Scene



Gambar 5: beberapa *scene* singkat setelah di proses di Adobe After Effect

4. Publikasi pada media maya



Gambar 6: Publikasi media di Internet

J. KESIMPULAN

Kisah Kasim Arifin yang ditulis oleh Taufiq Ismail dalam puisi “Syair Untuk Seorang Petani Di Waimital Pulau Seram Yang Pada Hari Ini Pulang Ke Almamternya” dapat menjadi inspirasi bagi masyarakat dalam memberikan manfaat untuk lingkungan dan sesamanya. Semangat dan dedikasinya berusaha untuk disampaikan dalam *motion comic* “Syair Untuk Seorang Petani Di Waimital Pulau Seram Yang Pada Hari Ini Pulang Ke Almamternya” ini dalam sebuah karya desain bentuk alih wahana dari seni sastra ke seni rupa.

Tantangan terbesar dalam meng-alih-wahana-kan sebuah karya sastra ke seni rupa ialah bagaimana cara desainer dalam menginterpretasi makna dari kata (teks) yang seniman itu sendiri tangkap dan mengolahnya kepada bentuk visual yang tidak mengubah nilai dari karya sebelumnya. Wawasan terhadap sastra, penyair, tokoh dan juga reverensi dan pikiran terbuka adalah sebuah langkah awal untuk permulaan dalam menginterpretasi karya sastra kedalam bentuk karya Desain Komunikasi Visual yang baik.

Dalam mengalihwahanakan sebuah puisi kedalam *motion comic* memiliki proses-proses lebih berfokus pada tahapan-tahapan dalam menginterpretasi teks ke dalam bentuk visual. Sebagai upaya dalam meninterpretasi puisi ke dalam bentuk visual tersebut terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Analisa target audience.
2. Analisa unsur intrinsik dan ekstrinsik puisi.
3. Mencari reverensi dan teori yang relevan dengan bentuk puisi dan juga *motion comic* guna memudahkah interpretasi teks.
4. Observasi visual atas latar waktu, tempat dan juga suasana.
5. Menentukan pengimajian teks ke dalam bentuk visual.
6. Menentukan bentuk citra objek (karakter, benda, warna dan lainnya) yang sesuai dengan interpretasi target *audience*

Beberapa point penting tersebut akan menjadikan sebuah *motion comic* tetap memiliki nuansa yang sama dan selaras dengan wahana sebelumnya.

Kehadiran *motion comic* “Syair Untuk Seorang Petani Di Waimital Pulau Seram Yang Pada Hari Ini Pulang Ke Almamternya” disadari bukanlah sebuah

karya desain yang luput dari kekurangan dan juga kesilapan, namun kehadiran *motion comic* ini berusaha untuk menjadi solusi dalam pemecahan masalah seperti sepantasnya sebuah karya desain untuk masyarakat dan permasalahan-permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya sama seperti hanya Kasim yang memberikan manfaat bagi warga Waimital.

K. SARAN

Alih wahana dari suatu kesenian menjadi bentuk kesenian baru akan lebih baik bilamana interpretasi dan juga pemahaman kreator terhadap nilai-nilai yang di angkat dalam kesenian sebelumnya dipahami dan dirasapi dengan baik.

Perancangan alih wahana kali memang menampilkan perubahan dari bentuk puisi ke *motion comic* dengan apa adanya, tanpa sedikitpun mengubah isi yang ada dalam wahana asalnya untuk menampilkan bentuk puisi yang asli sebagai usaha dalam mendokumentasikan puisi tersebut. Namun penciptaan karya alih wahana bisa saja memberikan bentuk yang tidak utuh dari wahana asal tergantung kreatifitas dari kreator peng-alih-wahana-nya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan juga teknologi memberikan kesempatan yang besar bagi tangan-tangan kreatif terutama di bidang seni dalam mengeksplorasi sebuah kesenian menjadi lebih segar dan lebih baru. Alih wahana dari suatu kesenian ke kesenian lainnya tidak lain hanyalah salah satu dari gagasan dari bermacam-macam gagasan dalam membawa kesenian menjadi lebih berwarna yang diharapkan pada nantinya akan berdampak positif bagi pembentukan karakter bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Damono, Sapardi Djoko. 2012. *Alih Wahana*, Jakarta: Editum.
- Laelasari dan Nurlailah. 2006. *Kamus Istilah Sastra*. Bandung: Nuansa Aulia
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta : Kata Buku
- McCloud, Scott. 2008. *Membuat Komik (terjemahan Alpha Febrianto dari judul Making comic)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sangidu 2013. *Pengaruh Karya sastra terhadap pembaca*. Horizon Majalah Sastra (No. 8/2013, Agustus 2013)

