

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *MOTION COMIC* CERITA RAKYAT

“JAKA KENDIL” SEBAGAI PEMBENTUKAN

KARAKTER ANAK



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

gelar Sarjana S-1 dalam bidang

Disain Komunikasi Visual

2015

Tugas Akhir Disain berjudul:

**PERANCANGAN MOTION COMIC CERITA RAKYAT “JAKA KENDIL”
SEBAGAI PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK** Diajukan oleh Agustinus
Beni Proklamasi, NIM 091 1886 024, Program Studi Disain Komunikasi Visual,
Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 27 Januari 2015

Pembimbing I/ Ketua / Anggota

M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.
NIP 19780221 200501 1002

Pembimbing II/ Anggota

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

Cognate / Anggota

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

Karnadi DKV/ Anggota

Dr. Martono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

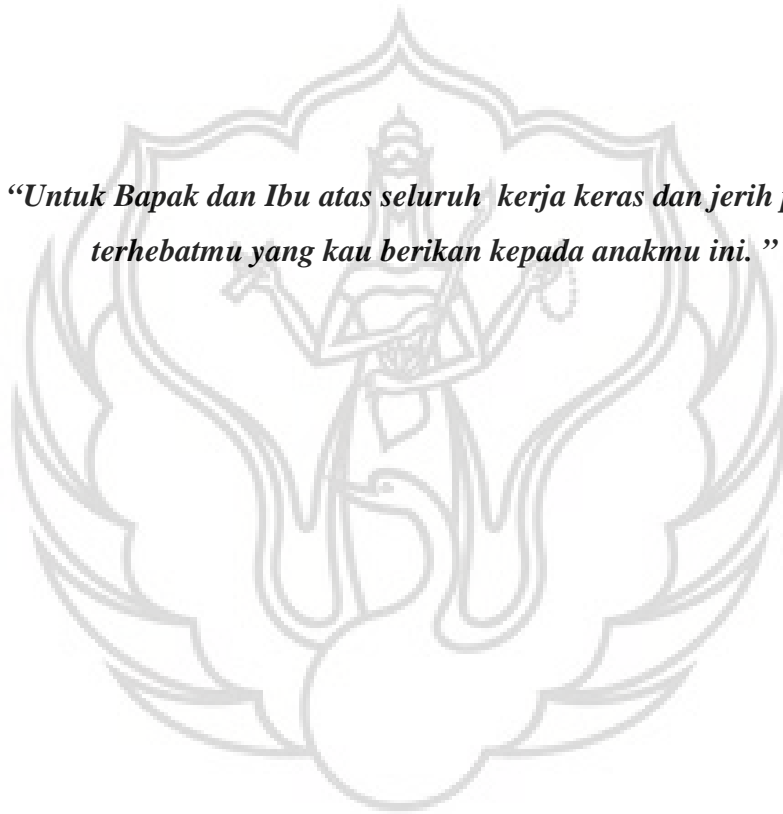
Ketua Jurusan Disain/ Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 196409211994031001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

*“Untuk Bapak dan Ibu atas seluruh kerja keras dan jerih payah
terhebatmu yang kau berikan kepada anakmu ini.”*



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatnya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Karya Disain ini dengan baik.

Tugas Akhir ini merupakan tugas karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Sastra Satu (S1) di Program Studi Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Judul dari Tugas Akhir ini adalah **“Perancangan Motion Comic Cerita Rakyat “Jaka Kendil” Sebagai Pembentukan Karakter Anak”**.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya yang ditujukan kepada:

1. Tuhan Yesus YME yang telah melimpahkan rahmatnya, kesehatan jasmani dan rohani, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya disain ini dengan baik.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suatiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
6. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.,selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.S.n., selaku Dosen Pembimbing II yang sudah membantu memberi arahan, membimbing, memotivasi, serta membantu terselesainya karya tulis ini.
7. Bapak Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn., selaku Dosen Wali yang selalu memberikan semangat dan mendukung kelancaran studi penulis.
8. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan Seluruh Karyawan Akmawa Jurusan Seni Rupa ISI Yogyakarta yang banyak membantu dan memperlancar studi penulis

9. Bapak, Ibu, Eyang, dan Adik yang selalu memberi dukungan, doa, bantuan dan segala persiapan dalam bentuk apapun yang diberikan. Terimakasih atas semua kebaikan yang sudah diberikan.
10. Tabita Widiastuti, *a part time lover and a full time friend, best team, best partner*, yang selalu memberi waktu, semangat dan medoakan tanpa henti, dan membantu dalam proses pembuatankarya tulis. Terimakasih atas segala bantuannya.*Best Regards*.
11. Deka dan Bintang, *best team from the other space*, terimakasih atas bantuan pembuatan animasi *motion comic* ini.
12. Iwan atas panduannya dalam membuat komik, memberi saran dan bertukar pikiran dalam proses penulisan karya tulis.
13. Ezy, Egha, Adi, dan Ega atas bantuan audio lipsync sebagai pengisi suara pemeran *motion comic*.
14. Angga Putra dan Tangguh Afandi atas bantuan semangat untuk perjuangan dari awal sampai akhir.
15. Rony, Bram, Azi, Uki, Agung, Danang, Uza, Nain, Edi, Bangun, Meda, Icha, Kiki, Aryka, Dinda, Riri, Yongki, Panggih, Dandy, Aan, Dito, Bagus, Dewi, Abi, Angga F., Fabri, Wana, Ditya, Dewi, Fajar, dan semua teman-teman DKV Nakula Sadewa angkatan 2009. Terimakasih banyak atas semangat, dukungan, motivasi, pengalaman, dan kebersamaannya sampai sekarang.
16. Guru beserta siswa-siswi SD Kanisius Gowongan, Jln. Diponegoro No.50, SD Pangudi Luhur, Jln P. Senopati 18, dan SD Marsudirini Jln. Panembahan Senopati, yang telah membantu mengisi kuesioner.
17. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu saran dan kritik membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penyusunan Tugas Akhir.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga bermanfaat bagi banyak pihak. Terimakasih.

Yogyakarta, 27Februari2014

Agustinus Beni Proklamasi



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agustinus Beni Proklamasi
NIM : 091 1886 024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Disain
Program Studi : Disain Komunikasi Visual
Judul : **Perancangan Motion Comic Cerita Rakyat
“Jaka Kendil” Sebagai Pembentukan Karakter Anak**

Dengan ini menyatakan bahwa proses perancangan karya disain yang ada di dalam laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun. Kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti etika penulisan karya ilmiah yang baik. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 27 Februari 2015

Penulis

Agustinus Beni Proklamasi

ABSTRAK

Agustinus Beni Proklamasi Perancangan Motion Comic Cerita Rakyat “Jaka Kendil” Sebagai Pembentukan Karakter Anak

Perancangan *motion comic* ini dibuat karena banyak orangtua yang mengalami masalah dalam menanamkan pembelajaran pembentukan karakter kepada anak. Motion komik yang dihasilkan dari proses perancangan ini berupa CD, digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk memperkenalkan lebih dalam bagaimana pembentukan karakter seorang anak bisa diajarkan saat anak pada umur ini. Tujuannya supaya anak dapat lebih memahami, dapat memilah dan memilih mana perbuatan yang bisa mengembangkan karakternya dengan baik. Topik yang diambil adalah budaya menceritakan cerita rakyat yang sudah mulai ditinggalkan, padahal cerita rakyat sarat dengan nilai budi pekerti. Nilai-nilai tersebut merupakan faktor yang bisa menumbuh kembangkan pemahaman seorang anak sehingga anak bisa membiasakan perilaku yang baik dan menjauhi yang tidak. Pengetahuan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat dapat diberikan kepada anak sehingga anak tumbuh sesuai dengan apa yang orang tua inginkan dan karakter anak pun bisa semakin terarah.

Agar perancangan motion comic ini dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh anak maka dibutuhkan analisis data mengenai permasalahan sifat anak pada jaman sekarang dan metode pengumpulan data untuk menentukan tema dan media. Motion comic dinilai merupakan media yang tepat untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran pembentukan karakter pada anak. Motion comic ini mencakup deskripsi, gambar, animasi, suara, musik, dan interaksi tokoh utama terhadap penikmat motion comic. Dengan menggunakan media yang baru, diharapkan anak akan lebih menyukai tentang media pembelajaran yang tidak bersifat monoton seperti yang dilakukan pada setiap sistem belajar mengajar pada biasanya. Media ini dirancang agar sistem belajar mengajar anak lebih kreatif dan menuntut anak agar lebih aktif berinteraksi dalam kegiatan bersosial baik dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Perancangan ini juga bermanfaat bagi masyarakat untuk memperkenalkan media pembelajarannya yang baru, yang lebih inovatif, dan menarik.

Kata Kunci:

Motion comic, komik, pembelajaran, pembentukan karakter, anak usia 6-8 tahun.

ABSTRACT

Agustinus Beni Proklamasi

Design Motion Comic “Jaka Kendil” Folklore As Character Building on Children.

This design motion comic is made because most of parents has problem at teaching character building on children. Motion comic that has been made from this design process is in CD form, used as teaching media to introduce at how character building could be taught at this age. It has purpose so children can understand more about which is action that can develop their character well. The chosen topic is the “folklore telling” culture that start to vanish and disappear. Actually folklore is rich with value. Values are factor that can build and develop children comprehension so they can start to well behaved and stay not to behave badly. The knowledge about values in folklore can be given to children so they can grow up like what parents want also children character can be more focused.

In order to make this design motion comic can comprehensible by children, it needs data analysis about character children nowadays issue and data collects method to choose theme and media. Motion comic is judged as the right media that can be used as a tool teaching character building on children. This motion comic has description, image, animation, sounds, music and interaction of main figure to the audiences. By using new media, children are expected to more like teaching tools that are not monotonous like what most study system does. This media is designed to make children learning system way more creative and demand children to be more interactive in social activity, whether in family, school, or in society. This design also useful for society to introduce the new teaching tools that more innovative and interesting.

Key words: Motion Comic, Comic, Learning, Character Building, Children 6-8 years old.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	5
F. Metode Perancangan	5
G. Sistematika Perancangan	7
H. Skematika Perancangan	10

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Tinjauan Literatur tentang cerita rakyat Yogyakarta “Joko Kendil”	11
1. Tinjauan Literatur	12
a. Cerita Rakyat <i>Joko Kendhil</i>	12
b. <i>Motion Comic</i>	14
c. Data Klien	24
d. Pembentukan Karakter	26
2. Data Lapangan	33

B. Analisis Data	42
C. Simpulan Dan Usulan Pemecahan Masalah.....	49

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Komunikasi	51
1. Tujuan Komunikasi	51
2. Strategi Komunikasi.....	51
B. Konsep Media.....	53
1. Tujuan Media	53
2. Strategi Media	54
3. Program Media.....	55
4. Biaya Media	56
C. Konsep Kreatif.....	57
1. Tujuan Kreatif	57
2. Strategi Kreatif	57
3. Konsep Disain	59
4. Program Kreatif	60

BAB IV VISUALISASI

A. Studi Visual	96
1. Studi Karakter dan Pendukung.....	98
a. Jaka Kendil	98
b. Si Gundul	100
c. Mbok Rondho atau Ibu Jaka Kendil	101
d. Putri Bungsu	103
e. Jaka Kendil (Pangeran).....	105
f. Skala Tinggi Karakter	107
2. Studi Tipografi.....	107
a. Tipografi Judul <i>Motion Comic</i>	107
b. Tipografi Balon Kata	110

B. Perancangan Sampul DVD	112
1. Layout Sampul DVD	112
2. Sketsa Sampul DVD	112
3. Final Disain Sampul DVD	113
4. Aplikasi Sampul DVD	113
C. <i>Story Board</i>	114
D. Layout Final	133
E. Media Pendukung	153
1. Poster Pameran	153
2. Facebook	156
3. Twitter	156
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	157
B. Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

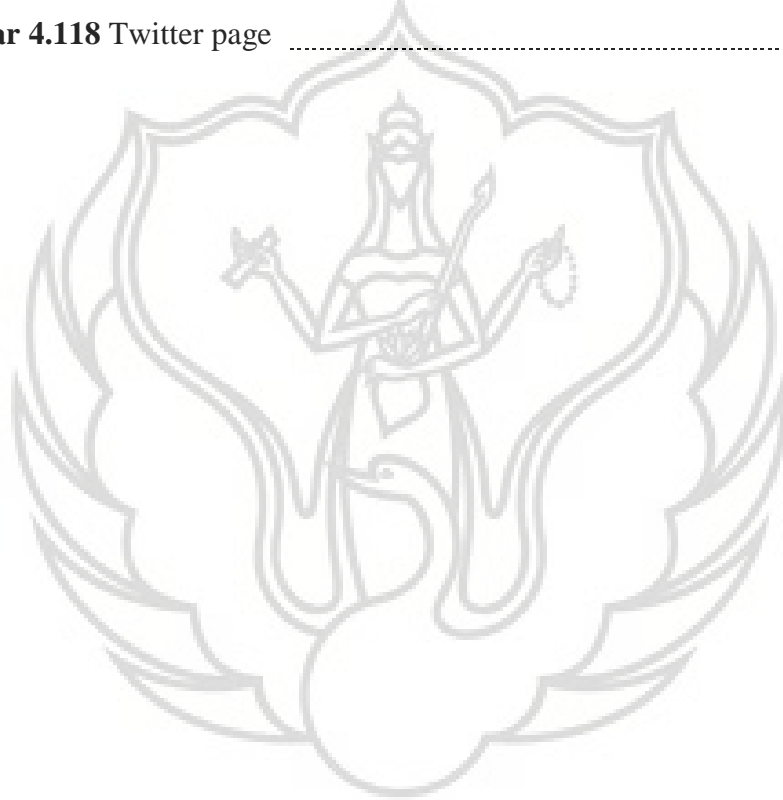
Gambar 2.1 Contoh-Contoh <i>Motion Comic</i>	18
Gambar 2.2 Contoh-Contoh <i>Motion Comic</i>	19
Gambar 2.3 Contoh-Contoh <i>Motion Comic</i>	19
Gambar 2.4 Contoh-Contoh <i>Motion Comic</i>	20
Gambar 2.5 Logo Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta.....	25
Gambar 2.6 Grafik Kuisisioner1.....	34
Gambar 2.7 Grafik Kuisisioner2.....	35
Gambar 2.8 Grafik Kuisisioner3.....	36
Gambar 2.9 Grafik Kuisisioner4.....	37
Gambar 2.10 Grafik Kuisisioner5.....	38
Gambar 2.11 Grafik Kuisisioner6.....	39
Gambar 2.12 Grafik Kuisisioner7.....	40
Gambar 3.1 Peanuts dan Asterix & Obelix.....	60
Gambar 4.1 Blangkon Yogyakarta.....	96
Gambar 4.2 Lesatan anak panah.....	97
Gambar 4.3 Lingkungan pedesaan.....	97
Gambar 4.4 Jaka Kendil dalam Ketoprak.....	97
Gambar 4.5 Sampul cerita rakyat Jaka Kendil.....	98
Gambar 4.6 AlternatifKarakter Jaka Kendil.....	98
Gambar 4.7 Karakter Jaka Kendil.....	99
Gambar 4.8 Ekspresi Jaka Kendil.....	99
Gambar 4.9 AlternatifKarakter Si Gundul.....	100
Gambar 4.10 Karakter Si Gundul.....	100
Gambar 4.11 Ekspresi Si Gundul.....	101
Gambar 4.12 Mbok Rondho atau ibu Jaka Kendil.....	101
Gambar 4.13 AlternatifKarakter Mbok Rondho atau Ibu Jaka Kendil.....	102
Gambar 4.14 Karakter Mbok Rondho atau Ibu Jaka Kendil.....	102
Gambar 4.15 Ekspresi Mbok Rondho atau Ibu Jaka Kendil.....	103
Gambar 4.16 Putri Bungsu.....	103

Gambar 4.17 AlternatifKarakter Si Gundul.....	104
Gambar 4.18 Karakter Putri Bungsu Raja.....	104
Gambar 4.19 Ekspresi Putri Bungsu Raja.....	105
Gambar 4.20 Jaka Kendil menjadi pangeran	105
Gambar 4.21 AlternatifKarakter Jaka Kendil Pangeran.....	106
Gambar 4.22 Karakter Jaka Kendil Pangeran.....	106
Gambar 4.23 Ekspresi Jaka Kendil Pangeran.....	107
Gambar 4.24 Skala tinggi karakter.....	107
Gambar 4.25 Font Poetsen One.....	108
Gambar 4.26 Anak Panah dan Pengembangan Ide.....	108
Gambar 4.27 Pengembangan Font Poetsen One.....	109
Gambar 4.28 Judul terpilih Jaka Kendil.....	109
Gambar 4.29 Alternatif warna terpilih Jaka Kendil.....	110
Gambar 4.30 Font CretiveBlock BB.....	111
Gambar 4.31 Font CretiveBlock BB dalam aplikasi balon kata.....	111
Gambar 4.32 Layout cover DVD Jaka Kendil.....	112
Gambar 4.33 Sketsa sampul DVD Jaka Kendil.....	112
Gambar 4.34 Final Disain Cover DVD Jaka Kendil.....	113
Gambar 4.35 Aplikasi Sampul DVD.....	113
Gambar 4.36 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 01	114
Gambar 4.37 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 02.....	114
Gambar 4.38 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 03	115
Gambar 4.39 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 04.....	115
Gambar 4.40 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 05.....	116
Gambar 4.41 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 06.....	116
Gambar 4.42 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 07.....	117
Gambar 4.43 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 08.....	117
Gambar 4.44 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 09.....	118
Gambar 4.45 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 10.....	118
Gambar 4.46 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 11.....	119
Gambar 4.47 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 12.....	119

Gambar 4.48 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 13	120
Gambar 4.49 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 14	120
Gambar 4.50 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 15	121
Gambar 4.51 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 16	121
Gambar 4.52 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 17	122
Gambar 4.53 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 18	122
Gambar 4.54 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 19	123
Gambar 4.55 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 20	123
Gambar 4.56 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 21	124
Gambar 4.57 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 22	124
Gambar 4.58 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 23	125
Gambar 4.59 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 24	125
Gambar 4.60 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 25	126
Gambar 4.61 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 26	126
Gambar 4.62 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 27	127
Gambar 4.63 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 28	127
Gambar 4.64 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 29	128
Gambar 4.65 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 30	128
Gambar 4.66 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 31	129
Gambar 4.67 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 32	129
Gambar 4.68 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 33	130
Gambar 4.69 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 34	130
Gambar 4.70 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 35	131
Gambar 4.71 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 36	131
Gambar 4.72 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 37	132
Gambar 4.73 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 38	132
Gambar 4.74 Storyboard <i>Motion Comic</i> Jaka Kendil halaman 39	133
Gambar 4.75 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 01	133
Gambar 4.76 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 02	134
Gambar 4.77 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 03	134
Gambar 4.78 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 04	135

Gambar 4.79 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 05	135
Gambar 4.80 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 06	136
Gambar 4.81 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 07	136
Gambar 4.82 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 08	137
Gambar4.83 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal. 09	137
Gambar 4.84 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.10	138
Gambar 4.85 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.11	138
Gambar 4.86 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.12	139
Gambar 4.87 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.13	139
Gambar 4.88 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.14	140
Gambar 4.89 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.15	140
Gambar 4.90 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.16	141
Gambar 4.91 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.17	141
Gambar 4.92 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.18	142
Gambar 4.93 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.19	142
Gambar 4.94 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.20	143
Gambar 4.95 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.21	143
Gambar 4.96 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.22	144
Gambar 4.97 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.23	144
Gambar 4.98 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.24	145
Gambar 4.99 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.25	145
Gambar 4.100 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.26	146
Gambar 4.101 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.27	146
Gambar 4.102 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.28	147
Gambar 4.103 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.29	147
Gambar 4.104 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.30	148
Gambar 4.105 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.31	148
Gambar 4.106 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.32	149
Gambar 4.107 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.33	149
Gambar 4.108 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.34	150
Gambar 4.109 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.35	150

Gambar 4.110 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.36.....	151
Gambar 4.111 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.37.....	151
Gambar 4.112 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.38.....	152
Gambar 4.113 Disain Akhir <i>LayoutMotion Comic</i> Jaka Kendil hal.39.....	152
Gambar 4.114 Layout poster pameran	153
Gambar 4.115 Final layout poster pameran.....	154
Gambar 4.116 Final poster pameran.....	155
Gambar 4.117 Facebook page.....	156
Gambar 4.118 Twitter page	156



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Strategi Matrix SWOT	48
Tabel 3.1 <i>Script</i> cerita Jaka Kendil	66



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekarang ini, cerita rakyat merupakan harta bernilai budaya yang harus kita jaga dan kita lestarikan. Cerita rakyat juga banyak menyimpan cerita yang berkaitan dengan leluhur, tokoh, atau asal-usul suatu tempat yang ada di Indonesia. Namun, seiring bergantinya jaman, cerita rakyat merupakan salah satu kebudayaan lokal yang mulai dilupakan keberadaannya oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia. Padahal cerita rakyat yang banyak mengandung nilai-nilai moral dan kearifan lokal bisa menjadi salah satu faktor pembelajaran yang baik tentang kehidupan kepada anak-anak. Perkembangan jaman yang sangat pesat seperti sekarang ini, mengambil alih kebiasaan membaca pada umumnya, terutama pada cerita rakyat, dan salah satu faktor penyebabnya adalah kesibukan dalam banyak hal. Sebagian besar orang pula menganggap cerita rakyat adalah hal yang tahyul atau tidak benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata. Padahal kebanyakan cerita rakyat hampir disukai oleh anak-anak. Hal itu dapat dilihat dari hamper setiap toko buku atau perpustakaan selalu menyediakan atau menghadirkan kumpulan-kumpulan cerita rakyat.

Namun para orang tua sekarang, banyak yang tidak sempat membacakan cerita kepada anak-anaknya, karena terlalu sibuknya pekerjaan yang mereka hadapi. Entah itu pekerjaan kantor, pekerjaan rumah ataupun masalah lainnya. Karena hal sesederhana itu bisa menjadi salah satu acuan seorang anak dalam membentuk karakter dirinya. Dan solusi dari masalah ini adalah dengan kehadiran peran pembantu lain seperti guru maupun orang yang lebih tua dalam suatu keluarga. Namun guru mengambil alih besar dalam membentuk pribadi anak-anak sekarang

ini. Melalui pembelajaran-pembelajaran yang diberikan disekolah, seorang anak jadi mendapatkan kembali apa yang tidak didapatkan dalam keluarganya seperti pembentukan karakter yang disampaikan melalui cerita rakyat.

Cerita rakyat sendiri dapat memberikan masukan-masukan yang sangat baik dalam pembentukan karakter. Tentunya dengan penyampaian yang baik pula, seperti yang dilakukan oleh para guru sekolah dasar yang mulai membiasakan kegiatan belajar dan mengajar. Dari situ, secara tidak langsung anak-anak dituntut untuk dapat membentuk karakter yang baik yang dapat diambil dari karakter yang ada dalam cerita rakyat manapun. Karena tanpa adanya pembelajaran karakter, anak-anak sangat mudah melakukan hal yang menyimpang dari pergaulan dan perbuatan seumurannya. Karena anak-anak selalu tertarik dengan hal baru, dan hal yang baru tersebut tidaklah semuanya baik. Sebagai contoh, cerita rakyat yang diambil adalah “Jaka Kendil”. Dari cerita rakyat ini, pembelajaran dan pembentukan karakter pada anak bisa dituntun untuk menjadi lebih baik. Anak-anak bisa diarahkan mulai dari hal kecil hingga hal yang besar yang bisa ditangkap dari citra karakter utama, yang bisa dibawa kepada kehidupan nyata atau sekarang ini.

Cerita rakyat “Jaka Kendil” itu sendiri bercerita tentang seorang laki-laki dengan fisik yang bertubuh pendek, gendut, dan lamban. Namun dengan kepribadiannya yang baik, pekerjakeras, setia kawan dan keyakinan yang besar dia mampu menghadapi segala masalah yang dihadapi. Tentunya sebagai makhluk biasa kita selalu membutuhkan bantuan. Jaka Kendil pun tak sendirian, dia mempunyai teman yang kisah hidupnya sama seperti dirinya. Dari ulasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembentukan karakter anak dapat sekali dibentuk melalui cerita ini. Karakter Jaka Kendil dapat member contoh kepada anak-anak melalui tindakan dan pesan yang disampaikan, sebagai cara untuk membentuk

karakter yang baik. Pembentukan karakter terhadap anak, bisa diberikan pada anak usia 6-8 atau anak-anak yang menduduki bangku sekolah dasar (kelas 1 sampai kelas 3). Dimana ini menjadi titik akhir masa kanak-kanak berlangsung pada usia 6 tahun sampai tiba saatnya bagi anak untuk menjadi matang secara seksual. Fase ini disebut juga *late childhood*. Pada tahap ini anak sudah mulai siap untuk belajar menulis, membaca dan berhitung, karena motorik anak sudah berkembang lebih baik. Di samping itu dengan berkembangnya intelektual anak, maka anak sudah siap untuk belajar membaca dan berhitung. Dengan masuknya anak ke sekolah dasar secara social interaksi yang terjadi dengan teman sebaya, maupun orang dewasa sudah semakin luas. (Papalia E. et. al., 2008:15). Sudah banyak yang memberikan pembelajaran karakter dari cerita rakyat terhadap anak dengan media buku dan sebagainya. Namun dengan perkembangan yang terjadi sekarang ini, buku cerita sudah tak lagi menjadi media maksimal sebagai pembelajaran karakter. Salah satu faktor lain yaitu dengan media yang lebih baik dan baru dari buku cerita seperti, cergam dan komik. Namun pesan moral tidak tersampaikan akibat penyampaian dari cerita yang hanya fokus terhadap isi ceritanya saja.

Di era sekarang ini hampir semua masyarakat bahkan anak-anak pun sangat dekat dengan teknologi khususnya media elektronik dan komputer. Kemajuan teknologi ini pun dapat membantu proses belajar mengajar anak. Oleh sebab itu penggunaan media *motion comic* sangatlah tepat bagi perancangan ini karena selain menarik, praktis, komunikatif dan lagi trend dan tentunya dengan dukungan dari dinas pendidikan. *Motion comic* adalah suatu bentuk seni berupa gambar-gambar yang saling terkait sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita yang didalamnya terdapat unsur gerak pada gambar dan suara didalam *comic* tersebut. *Motion Comic* juga merupakan media yang sesuai dengan perkembangan pembelajaran pada sekarang ini ditingkat-tingkat sekolah dasar

(khususnya) yang ada di Yogyakarta yaitu selain Yogyakarta termasuk kota pelajar yang besar. Oleh karena itu Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta mengangkat *motion comic* cerita rakyat “Jaka Kendil” ini akan menjadi salah satu dari sekian banyak cerita rakyat di Yogyakarta yang akan dibuat berupa media informasi baru dengan tambahan edukasi baru untuk anak-anak, lingkungan sekolah dan masyarakat. Dan menjadi contoh sebagai media pembelajaran baru di lingkungan sekolah dasar nantinya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion comic* cerita rakyat “Jaka Kendil” sebagai salah satu sarana pembelajaran pembentukan karakter yang baik dan benar kepada anak usia 6-8 tahun?

C. Tujuan Perancangan

Memberikan edukasi guna meningkatkan kualitas moral yang lebih baik di dalam tumbuh kembang anak dalam pergaulan di keluarga, teman dan masyarakat serta merancang multimedia yang komunikatif dan artistik berupa *motion comic* tentang cerita rakyat “Jaka Kendil” yang dapat mengembangkan potensi dasar anak sehingga anak-anak memiliki kualitas moral yang lebih baik, diantaranya seperti: berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik.

D. Batasan Perancangan

Perancangan ini menitikberatkan pada pembentukan karakter kepada anak usia 6-8 tahun dengan baik dan benar, agar anak seumuran tersebut dapat mulai mengenali dirinya dengan baik dan tentunya dengan kapasitas kemampuan anak tersebut dan merancang media pelengkap dari *motion comic* tersebut.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Sebagai media yang mampu membantu dalam proses pembentukan karakter anak.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Dapat menjadi sebuah referensi kepastakaan media pembelajaran yang komunikatif dan menarik.

3. Bagi Target Audience

Sebagai sumber informasi yang menarik, imajinatif dan komunikatif tentang cerita rakyat yang berguna bagi kepribadian anak.

F. Metode Perancangan

Agar perancangan *motion comic* ini tersampaikan dan sesuai, maka sangat penting menyimpulkan data dari metode perancangan. Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Pengumpulan data primer berasal dari literatur yang bersumber dari buku, artikel, jurnal, dan *website* maupun sumber pustaka lain yang berkaitan dengan perancangan *motion comic* cerita rakyat

“*Jaka Kendil*” guna memperkaya element-element verbal maupun visual dalam proses perancangan.

b. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan wawancara dengan narasumber utama dan sekundernya. Narasumber utama adalah target *audience* primer yaitu anak usia 6-8 tahun atau setingkat sekolah dasar kelas 1-3 dan narasumber kedua adalah target *audience* sekunder yaitu orang tua anak yang mempunyai anak seumuran target *audience* primer ataupun orang tua lain yang anaknya sudah mulai memasuki jenjang sekolah dasar. Data yang dikumpulkan dari mereka berupa data mengenai munculnya media *motion comic* sebagai alat untuk pembentukan suatu karakter kepada anak.

2. Metode Analisis Data

Dari semua data yang diperoleh, dapat diambil metode analisis data yaitu dengan menggunakan SWOT, yang akan mengurai tiap bagian data mengenai Kekuatan, Kelemahan, Kesempatan dan Ancaman guna mencari strategi terbaik untuk menghadapi permasalahan yang muncul pada proses perancangan nanti. Berikutnya adalah metode 5W + 1H (*What, Where, When, Who, and How*) sebagai dasar untuk objek perancangan. Dari kedua metode akan dapat menentukan *motion comic* yang kreatif dan komunikatif.

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Tinjauan Literatur tentang cerita rakyat Yogyakarta “Joko Kendil”
 - 1. Tinjauan Literatur
 - a. Cerita Rakyat *Joko Kendhil*
 - b. *Motion Comic*
 - c. Pembentukan Karakter
 - 2. Data Lapangan
- B. Analisis Data
- C. Simpulan Dan Usulan Pemecahan Masalah

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep Komunikasi
 - 1. Tujuan Komunikasi
 - 2. Strategi Komunikasi
- B. Konsep Media
 - 1. Tujuan Media
 - 2. Strategi Media

3. Program Media

4. Biaya Media

C. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

2. Strategi Kreatif

3. Konsep Kreatif

4. Program Kreatif

BAB IV VISUALISASI

A. Studi Visual

1. Studi Karakter dan Pendukung

a. Jaka Kendil

b. Si Gundul

c. Mbok Rondho atau Ibu Jaka Kendil

d. Putri Bungsu

e. JakaKendil (Pangeran)

f. Skala Tinggi Karakter

2. Studi Tipografi

a. Tipografi Judul *Motion Comic*

b. Tipografi Balon Kata

B. Perancangan Sampul DVD

1. Layout Sampul DVD

2. Sketsa Sampul DVD

3. Final DisainSampul DVD

4. Aplikasi Sampul DVD

C. *Story Board*

D. Layout Final

E. Media Pendukung

1. Poster Pameran

2. Facebook

3. Twitter

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



H. Skematika Perancangan

