

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MOTION COMIC
BIOGRAFI SULTAN HAMENGKU BUWANA IX**



Oleh :
Haning Satria Panuntun
0811671024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2015**

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MOTION COMIC
BIOGRAFI SULTAN HAMENGKU BUWANA IX**



Oleh :
Haning Satria Panuntun
0811671024

**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
2015**

Tugas Akhir perancangan *Motion Comic* Biografi Sultan Hamengku Buwana IX ini telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual

Pembimbing I/ Anggota

M. Faizal Rochman, S.Sn., MT
NIP. 19780221 2005011 002

Pembimbing II/ Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn
NIP. 197209092008132001

Cognate/ Anggota

Kaprodi DKV/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP. 196502091995121001

Ketua Jurusan Desain/ Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn., MT.
NIP. 19570513 198803 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

MOTTO



Ihrish 'ala ma yanfa'uka wasta'in billah wa laa ta'jizanna

“Kobarkanlah semangatmu untuk hidup yang penuh manfaat,
mohonlah pertolonganNya dan jangan pernah menyerah”

(HR Muslim)

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayahNya sehingga perancangan tugas akhir yang berjudul PERANCANGAN MOTION COMIC SULTAN HAMENGKU BUWANA IX ini dapat terselesaikan dengan baik tanpa halangan yang berarti.

Karya tugas akhir ini adalah sebagai bentuk dedikasi penulis terhadap sejarah Indonesia yang telah menjadikan sejarah sebagai pelajaran yang berarti untuk masa depan. Penulis berharap dengan terselesaikannya tugas akhir ini dapat menjadi suatu inspirasi bagi masyarakat. Secara pribadi penulis juga berharap semoga dengan terselesaikannya tugas akhir ini dapat membuat orang tua bahagia terutama almarhum Bapak.

Tugas akhir ini dapat terwujud berkat peran serta dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak **Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.**
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ibu Dr. Suastiwi, M. Des.
3. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., MT.

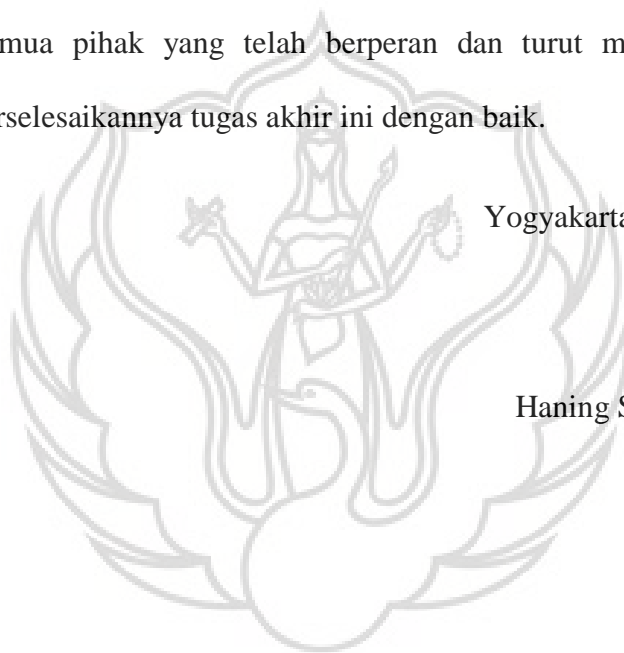
4. Ketua Program Studi Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta, Bapak Drs. Hartono Karnadi M.Sn.
5. Bapak M. Faisal Rochman, S Sn., MT., selaku Dosen pembimbing I, atas bimbingan dan arahnya dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
6. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn. M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan dan arahnya dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
7. Bapak Gogor Bangsa, S.Sn. M.Sn , selaku dosen wali yang telah memberikan banyak keringanan dan arahan selama masa studi.
8. Segenap dosen Desain Komuniakasi Visual ISI Yogyakarta atas bimbingan selama masa studi.
9. Orang tua tercinta, Almarhum Bapak Salim Purnomo dan Ibu Mulyati Salim yang telah memberikan kasih sayang, kepercayaan dan kesabarannya kepada anaknya.
10. Untuk kakak-kakak Hanung Bramantyo, Perwitosari, Arifah Hesti, Pranawengrum saya yang selalu memberikan motivasi agar tetap semangat.
11. I Dewa Ayu Made Widya Sari atas kesabarannya nanggapi keluh kesah dan dukungannya selama ini.
12. Sahabat-sahabat saya Arrachmano, Reza Sunarico, Rifki Rahman, Pitra, Hasbi, Fuga, Agam, Beni Styawan, Stephanus “Iyok” Brasstya, Vici Tiara dan Hapsari yang selalu memberikan inspirasi, semangat, bantuan, dan kebahagiaannya

13. Untuk Yanuar Udin, Adib dan Ibnu Zariri yang telah membantu dalam proses produksi TA.
14. Semua teman-teman DKV 08 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu atas bantuannya dan dukungannya.
15. Serta teman-teman dan pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu atas dukungannya dan doanya kepada saya.

Semoga Allah SWT membalas segala amal kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah berperan dan turut mendukung sehingga terselesaikannya tugas akhir ini dengan baik.

Yogyakarta, 12Februari 2015

Haning Satria Panuntun



ABSTRAK

Haning Satria Panuntun
Perancangan *Motion Comic* Berjudul Sultan Hamengku Buwana IX.

Tanggal 17 Agustus 1945 adalah tonggak kemerdekaan Indonesia lepas dari penjajahan. Hal ini ditandai dengan banyaknya keringat, darah, dan pikiran yang telah disumbangkan oleh para pahlawan kita. Tokoh seperti Soekarno, Hatta, Sjahrir, Sultan Hamengku Buwana IX, Tan Malaka, dan masih banyak nama-nama yang memiliki andil besar dalam perjuangan merintis kemerdekaan Indonesia.

Menurut pengamatan penulis, dewasa ini banyak tokoh-tokoh pahlawan kita dilupakan. Sultan Hamengku Buwana IX misalnya, beliau merupakan salah satu raja Kraton Yogyakarta yang menjabat disaat masa sulit. Beliau mengalami 3 masa, yakni masa penjajahan Belanda, masa penjajahan Jepang, dan masa perang revolusi kemerdekaan. Meskipun nama beliau kalah tenar gaungnya dari para tokoh seperti Soekarno, Hatta, dan sebagainya, namun Sultan Hamengku Buwana IX memiliki jasa yang sangat vital dalam mempertahankan negara Indonesia. Ironisnya, sekarang para generasi muda cenderung melupakan jasa-jasa para pahlawan kita, terutama Sultan Hamengku Buwana IX. Hal ini dikarenakan perkembangan globalisasi yang tanpa filter lebih mengenalkan budaya dan tokoh-tokoh luar Indonesia daripada para pahlawan kita sendiri.

Maka penulis merasa perlu adanya suatu karya seni dengan gaya baru untuk mengembalikan atau minimal menggugah minat para pemuda untuk mencoba lagi mengenal para pahlawan kita terdahulu. Maka penulis merancang sebuah *motion comic* berjudul Sultan Hamengku Buwana IX. Penulis mengangkat sejarah perjalanan kehidupan Sultan Hamengku Buwana IX, dikarenakan beliau bisa dikisahkan sebagai penjaga gawang bangsa Indonesia dari serbuan Agresi Militer Belanda dan penjaga gerbang dalam melindungi rakyatnya.

Melalui *motion comic* ini, penulis menceritakan sejarah singkat Sultan Hamengku Buwana IX dimulai dari kelahiran beliau sampai dengan perjuangan dalam mempertahankan Indonesia. Ini terlihat pada peristiwa “Serangan Oemoem 1 Maret” yang digagasnya. Diharapkan melalui pendekatan cerita ini, masyarakat Indonesia terutama para generasi muda tergugah akan pentingnya kalimat “JAS MERAH” Jangan Sekali-kali Melupakan Sejarah.

Kata Kunci : *Motion comic*, Biografi, Yogyakarta, Kraton, Raja, dan Sejarah

ABSTRACT

*Haning Satria Panuntun
Design Motion Comic, Entitled Sultan Hamengku Buwana IX.*

On August 17, 1945 was a milestone for Indonesian independence from colonialism. Sweat, bloods, and many ideas that has donated by our national heroes prove it. Leaders like Soekarno-Hatta, Sjahrir, Sultan Hamengku Buwana IX, Tan Malaka, and still many names that have a significant role in Indonesia's independence struggle path.

According to the author's observation, these days so many heroes figure that forgotten. One of them is Sultan Hamengku Buwana IX, he is one of the kings Kraton Yogyakarta who officiated her self in a difficult period. Experienced by 3 days, the Dutch colonization, Japanese colonization, and the revolutionary war for independence. Although her popularity less famous then Soekarno-Hatta, etc. , but Sultan Hamengku Buwana IX's has vital services in defending Indonesia. Ironically, young generation nowadays tend to forget our heroes struggle, especially Sultan Hamengku Buwana IX. This is due to the globalization without filter that introduce more culture and community leaders outside Indonesia than our national heroes.

The authors feel that Indonesia need a new artwork style to return or a minimal arouse the interest of the youth for try knowing our heroes past. Authors designed Sultan Hamengku Buwana IX Motion Comic and raised the history of Sultan Hamengku Buwana IX, because he could be figured as a keeper of Indonesia from the invasion of the Dutch Military Aggression and gatekeeper in protecting his peoples.

Through this motion comic, the author tells a brief history of Sultan Hamengku Buwana IX starting from his birth to the struggle in defense of Indonesia. It looks at the events of "Serangan Oemoem 1 Maret" which initiated by him. Hopefully, through this story approach, the Indonesian people, especially the younger generation excited about the importance of the phrase "JAS MERAH" (JAngan Sekali-sekali Melupakan sejaRAH) or Never Once Forget History.

Key words : Motion Comic, Biography, Yogyakarta, the Sultan Palace, the King, and History

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Haning Satria Panuntun

NIM : 081 1671 024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Disain

Program Studi : Disain Komunikasi Visual

Judul : Perancangan *Motion Comic* Sultan Hamengku Buwana IX

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian skripsi dalam laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan oleh pihak lain. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 10 Februari 2015

Penulis

Haning Satria Panuntun

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Motto	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	vii
Pernyataan Keaslian	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Tabel.....	xix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancang	5
D. Batasan Ruang Lingkup Perancangan.....	6
E. Metode Perancangan	6
1. Metode Pengumpulan Data.....	6
2. Metode Analisis Data.....	7
3. Metode Konsep Perancangan.....	7
4. Metode Visualisasi Desain.....	7
F. Sistematika Perancang	8
G. Skematika Perancangan.....	10
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	11
A. IDENFITIKASI.....	11
1. Tinjauan <i>Motion Comic</i>	11
a. Pengertian dan sejarah <i>Komik</i>	11
b. Sekilas tentang <i>motion Comic</i>	12
c. Contoh-contoh <i>motion comic</i>	14
d. Analisis Masalah.....	16

e. Perbedaan komik dengan <i>motion comic</i>	19
f. Komik bergenre sejarah	20
2. Objek Perancangan.....	22
a. Data Verbal	22
b. Data Visual.....	38
B. ANALISIS.....	41
1. Analisis SWOT	41
C. KESIMPULAN ANALISIS	43
BAB III. KONSEP DESAIN	45
A. PRA PRODUKSI	45
1. Konsep Komunikasi	45
a. Tujuan Komunikasi.....	45
b. Strategi Komunikasi	45
2. Konsep Media.	46
a. Tujuan Media.....	46
b. Strategi Media.....	46
c. Program Media	50
3. Konsep Kreatif.....	50
a. Tujuan Kreatif.....	50
b. Strategi Kreatif.....	51
4. Target <i>Audience</i> / Sasaran Khalayak	52
5. Sinopsis.....	54
6. Storyline	56
7. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	70
8. Gaya Lay Out/Panel/Balon Kata	72
9. Warna	74
10. Tipografi	74
11. Pembiayaan.....	78
B. Produksi.....	79
1. Software dan Hardware Produksi <i>Motion Comic</i>	79
a. Software	79

b. Langkah Produksi <i>Motion Comic</i>	80
C. Pasca-Produksi	81
1. Final Compose	81
2. Noise Design	81
3. Mastering	82
BAB IV. VISUALISASI	83
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	83
1. Sultan Hamengku Buwana IX	83
2. Sultan Hamengku Buwana VIII	85
3. Dr. Adams	87
4. Ir. Soekarno	88
5. Panglima Sudirman	91
6. Letkol Suharto	93
7. Karakter Lain	95
B. Studi Visual Unsur Properti	97
1. Properti Milik Sultan Hamengku Buwana IX	97
2. Kendaraan Belanda	98
3. Kendaraan lainnya	99
4. Persenjataan	99
C. Studi Visual Unsur Arsitektural	100
1. Beteng Vendenburg	100
2. Hotel Des Indes	101
3. Kraton	102
4. Tugu Yogyakarta	103
D. Visual	104
1. Sketsa	104
a. Studi Typeface	104
b. Layout Sketsa Adegan	104
2. Final Artwork	114
a. Typeface Final Artwork	114
b. Layout Final Artwork Adegan	115

E. Media Pendukung.....	124
1. Sketsa.....	124
2. Final Design.....	128
BAB V. PENUTUP	134
A. Kesimpulan.....	134
B. Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	139



DAFTAR GAMBAR

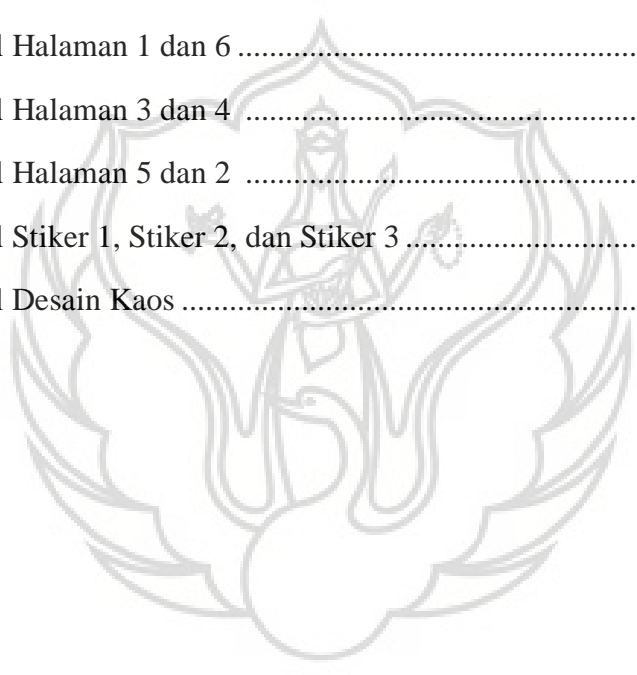
Gb 1. Motion comic “Trailer for The Death of Spider”	14
Gb 2. Motion comic “Watchmen Motion Comic”	15
Gb 4. Motion comic “Inception”	16
Gb 5. Motion comic “Ronin 47”	16
Gb 6. Komik “Pemberontakan Trunodjojo”	21
Gb 7. Komik “Pahlawan Bandung, Monginsidi”	21
Gb 8. Dorodjatun Kecil.....	38
Gb 9. Dorodjatun bersama ibu kandungnya.....	38
Gb 10. Dorodjatun dan club sepak bolanya.....	38
Gb 11. Dorodjatun muda	39
Gb 12. Sultan memberikan intruksi lewat radio.....	39
Gb 13. Sultan bersama jendral-Mayor Meyer.....	39
Gb 14. Sultan bersama pemerintah Jepang	40
Gb 15. Soekarno dan Sri Sultan HB IX	40
Gb 16. Sri Sultan HB IX bersama Bung Hatta.....	40
Gb 17. SriSultan bersama Sutan Sjahrir.....	41
Gb 18. Sri Sultan Hamengku Buwana IX.....	41
Gb 19. <i>motion comic</i> karyaMark Millar.....	72
Gb 20. <i>motion comic</i> Watchmen dari DC Comic	73
Gb 21. <i>motion comic</i> Watchmen dari DC Comic	73
Gb 22. Refrensi Gambar Sri Sultan Hamengku Buwana IX.....	83
Gb 23. Layout Sultan Hamengku Buwana IX.	84
Gb 24. Refrensi Gambar Sri Sultan Hamengku Buwana VIII.....	85
Gb 25. Layout Sultan Hamengku Buwana VIII.....	85

Gb 26. Layout Sultan Hamengku Buwana VIII.....	86
Gb 27. Refrensi Dr. Adams.....	87
Gb 28. Layout Dr. Adams	87
Gb 29. Layout Dr. Adams	88
Gb 30. Refrensi Ir. Soekarno.....	89
Gb 31. Layout Ir Soekarno	89
Gb 31. Layout Ir Soekarno	90
Gb 33. Refrensi Panglima Sudirman	91
Gb 34. Layout Jendral Sudirman	91
Gb 35. Layout Jendral Sudirman	92
Gb 36. Refrensi Suharto	93
Gb 37. Layout Suharto	93
Gb 38. Layout Suharto	94
Gb 39. Refrensi Abdi Dalem dan Tentara rakyat.....	95
Gb 40. Layout abdi dalem dan Tentara Rakyat	95
Gb 41. Refrensi Tentara Belanda dan Tentara Jepang	96
Gb 42. Layout Tentara Belanda dan Layout Tentara Jepang	96
Gb 43. Refrensi Kereta api	97
Gb 44. Layout Kereta api	97
Gb 45. Refrensi Kereta Kuda	97
Gb 46. Layout Kereta Kuda	98
Gb 47. Refrensi Mobil dan Truk Tentara Belanda	98
Gb 48. Layout Mobil dan Truk Tentara Belanda.....	98
Gb 49. Refrensi dan Layout Tandu milik Jendral Sudirman	99
Gb 50. Balok kayu	99
Gb 51. Bambu runcing	99
Gb 52. Senapan M1 Garand.....	99

Gb 53. Refrensi Beteng Vendenburg	100
Gb 54. Layout Beteng Vendenburg	100
Gb 55. Refrensi Hotel Des Indes.....	101
Gb 56. Layout Hotel Des Indes	101
Gb 57. Refrensi Kraton	102
Gb 58. Layout Kraton	102
Gb 57. Refrensi Tugu Jogjakarta	103
Gb 58. Layout Tugu Jogjakarta	103
Gb 59. Typeface Alternatif 1	104
Gb 60. Typeface Alternatif 2	104
Gb 61. Capture 1, Panel 1	105
Gb 62. Capture 1, Panel 2	105
Gb 63. Capture 1, Panel 3	106
Gb 64. Capture 2, Panel 3	106
Gb 65. Capture 3, Panel 1	107
Gb 66. Capture 3, Panel 2	107
Gb 67. Capture 4, Panel 1	108
Gb 68. Capture 4, Panel 2	108
Gb 69. Capture 4, Panel 3	109
Gb 70. Capture 5, Panel 1	109
Gb 71. Capture 5, Panel 2	110
Gb 72. Capture 6, Panel 1	110
Gb 73. Capture 7, Panel 1	111
Gb 74. Capture 7, Panel 2	111
Gb 75. Capture 7, Panel 3	112
Gb 76. Capture 8, Panel 1	112
Gb 77. Capture 8, Panel 2	113

Gb 78. Capture 9, Panel 1	113
Gb 79. Final Artwork Typeface	114
Gb 80. Capture 1, Panel 1	115
Gb 81. Capture 1, Panel 2	115
Gb 82. Capture 1, Panel 3	116
Gb 83. Capture 2, Panel 3	116
Gb 84. Capture 3, Panel 1	117
Gb 85. Capture 3, Panel 2	117
Gb 86. Capture 4, Panel 1	118
Gb 87. Capture 4, Panel 2	118
Gb 88. Capture 4, Panel 3	119
Gb 89. Capture 5, Panel 1	119
Gb 90. Capture 5, Panel 2	120
Gb 91. Capture 6, Panel 1	120
Gb 92. Capture 7, Panel 1	121
Gb 93. Capture 7, Panel 2	121
Gb 94. Capture 7, Panel 3	122
Gb 95. Capture 8, Panel 1	122
Gb 96. Capture 8, Panel 2	123
Gb 97. Capture 9, Panel 1	123
Gb 98. Layout Cover CD	124
Gb 99. Layout Label CD	124
Gb 100. Layout Tas Marchandise	125
Gb 101. Layout Gambar Poster	125
Gb 102. Layout Halaman 7 dan Cover	126
Gb 103. Layout Halaman 1 dan 6	126
Gb 104. Layout Halaman 3 dan 4	127

Gb 105. Layout Halaman 5 dan 2	127
Gb 106. Layout Stiker 1, Stiker 2 dan Stiker 3	127
Gb 107. Layout Gambar Sket Kaos	128
Gb 108. Final Cover CD	128
Gb 109. Final Label CD	129
Gb 110. Final Tas Marchenise	129
Gb 111. Final Poster.....	130
Gb 112. Final Halaman 7 dan Cover.....	131
Gb 113. Final Halaman 1 dan 6	131
Gb 114. Final Halaman 3 dan 4	131
Gb 115. Final Halaman 5 dan 2	132
Gb 116. Final Stiker 1, Stiker 2, dan Stiker 3	132
Gb 117. Final Desain Kaos	133



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pembiayaan Pra Produksi.....	77
Tabel 2. Pembiayaan Produksi.....	78
Tabel 3. Pembiayaan Post Produksi	78
Tabel 4. Pembiayaan Media Pendukung.....	79



BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Sejak Indonesia dijajah oleh kolonial Belanda selama 3,5 abad, seluruh penjuru nusantara seperti mengeluarkan semua anak-anak emas daerah mereka untuk meraih kemerdekaan negara Indonesia. Kita telah mengenal Soekarno, Muhammad Hatta, Tan Malaka, dan Sultan Hamengku Buwana IX adalah sebagian para pahlawan-pahlawan Kemerdekaan Indonesia. Soekarno muncul di Blitar dengan suara lantangnya melawan kolonialisme, di Bukittinggi melahirkan Mohammad Hatta yang selalu mengkritik pedas dengan tulisan-tulisannya tentang Penjajahan, dan di daerah [Suliki](#), [Sumatera Barat](#) munculah Tan Malaka, seorang yang membuat konsep negara Republik Indonesia dalam tulisannya di *Naar de Republiek Indonesia* (Menuju Republik Indonesia). Sedangkan di kota Yogyakarta muncullah Hamengku buwana IX, seorang raja yang lebih mementingkan kepentingan Rakyatnya.

Sosok Sultan Hamengku Buwana IX adalah seorang pemimpin Jawa yang memiliki pandangan modern yang mengutamakan kesejahteraan rakyatnya. Hal tersebut diperlihatkan dalam kebijakan-kebijakan beliau di saat penjajahan Jepang dengan mencanangkan *Romusha*, Hamengku Buwana IX (HB IX) mengusulkan kepada

pemerintahan Jepang guna diberi dana untuk membangun sarana irigasi, mulai dari pembangunan saluran dan pintu air untuk mengatur air hujan dari daerah tergenang ke laut, sehingga dibangun saluran-saluran untuk mengalirkan air dari Kali Progo ke daerah kering yang kekurangan air di daerah Sleman ke timur. Saluran tersebut sekarang sering disebut dengan “Selokan Mataram”. Alih-alih pembangunan saluran ini adalah bertujuan untuk terhindarnya ratusan atau ribuan warga Yogyakarta dari panggilan *romusha*. (Roem at all, 2011:56). Pemikiran yang modern dan cara cerdas yang dipakai oleh Sultan HB IX tak lepas dari perjalanan hidupnya yang sejak umur 4 tahun dipindahkan untuk *in de kost* pada keluarga Belanda, sampai kemudian beliau meninggalkan Indonesia untuk belajar di negeri Belanda. (Roem at all, 2011 : 9).

Mengupas tentang sosok Hamengku Buwana IX memang tidak akan ada habisnya. Seorang karismatik sebagai pemimpin sehingga harapannya anak-anak muda Indonesia khususnya di Yogyakarta harus dapat menciptakan “HB IX” baru di masa yang mendatang.

Akhir-akhir ini karakteristik kepemimpinan sering di permasalahan. Utamanya tentang keberanian serta kesanggupan untuk mengambil keputusan. Pada diri Sultan Yogya kedua ciri tersebut ada, ia berani mengambil keputusan dalam saat yang paling menentukan. Karena langkah tersebut di lakukan oleh seorang bangsawan, maka bobotnya menjadi lebih. (Julius, 2012 : 20). Teladan inilah yang seharusnya kita

ingat kembali untuk bisa menyemangati perjuangan-perjuangan generasi penerusdimasa yang akan datang.

Dewasa ini tidak bisa dipungkiri bahwa komik merupakan bacaan yang dapat menghibur dari kalangan anak kecil sampai dengan remaja. Meskipun demikian saat ini banyak pengamat mengatakan bahwa komik dapat mengurangi daya imajinasi anak yang beranjak dewasa, dikarenakan komik merupakan paduan visual dan teks. Tetapi persepsi tersebut di bantah, seperti yang dinyatakan oleh psikolog Heny Supolo Sitepu (Media Indonesia, 24 Januari 1998), komik tidak berbahaya dan tidak merusak minat baca anak-anak. Bahkan sebaliknya, menurutnya komik dapat memperkaya kecerdasan visual serta mengembangkan daya imajinasi mereka. Anggapan bahwa komik mempunyai sifat buruk terhadap tingkat kemalasan anak, dikarenakan anak akan bersikap pasif dan malas untuk melakukan apapun jika sudah keasikan baca komik. Pernyataan tersebut juga tidak terbukti sebagai contoh di negara Cina, murid-murid belajar dengan menggunakan komik, karena dengan melihat banyak gambar dalam komik membuat murid-murid jauh lebih mudah mengerti pelajaran.

Proses membaca juga berpengaruh pada indra mata, perasaan, otak, khayalan, dan imajinasi. Menurut Tony Buzan penemu *Mind Map*, komik juga membuat *Mind Map* manusia dapat dengan mudah belajar dan menghafal dengan gambar dan bukan tulisan, pendekatan komik itu mengandung imajinasi yang tinggi terhadap anak. Pendapat juga dikemukakan oleh Rahayu S.Hidayat, ketua Lembaga Kajian Komik

Indonesia. (Media Indonesia, 24 Januari 1998). Pernyataan – pernyataan diatas membuktikan bahwa komik merupakan salah satu media yang cukup jitu untuk menyampaikan sebuah pesan yang akan di sampaikan.

Di tambah saat ini muncul adanya *Motion Comic*, yang menggabungkan animasi dan Komik. (Maharsi, 2011 : 162). Karakteristik komik menciptakan pesan yang mudah di mengerti sehingga dapat lebih menyajikan sebuah sajian tanpa harus membuka lembaran – lembaran kertas, dan ditambah dengan suara music, percakapan, atau efek suara.

Keragaman gambar dan cerita yang ditawarkan menjadikan komik sebagai alat atau media untuk menyampaikan pesan yang beragam, salah satunya pesan didaktis kepada masyarakat awam. Sehingga komik mempunyai 2 fungsi sekaligus, yang pertama sebagai hiburan dan kedua dapat dimanfaatkan langsung dan tidak langsung sebagai edukasi. (Maharsi, 2011 : 21). Ditambah dengan pengembangan *motion comic* dalam era digital saat ini, penggunaan media komik ataupun *motion comic* bernuansa edukasi dapat menarik daya tarik masyarakat luas.

Bedasarkan hal tersebut dirancanglah sebuah *motion comic* Biografi Hamengku Buwana IX. Di harapkan dengan *motion comic* Biografi Hamengku buwana IX dapat memberikan gambaran kepada masyarakat muda untuk lebih mengenal kehidupan Hamengku Buwana IX dalam memimpin Rakyat Yogyakarta dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Apalagi pembaca utama komik adalah anak muda berusia 15

sampai dengan 25 tahun. Sehingga diharapkan pula *motion comic* ini bisa menjangkau pembaca / peminat dengan lebih baik.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang Biografi Hamengku Buwana IX dengan sajian *Motion Comic*, sehingga dapat mempermudah audience untuk mengetahui kehidupan, dan perjuangan Hamengku Buwana IX terhadap negara Indonesia?

C. TUJUAN PERANCANGAN

1. Umum

Memperkaya pengetahuan generasi muda akan biografi Sultan Hamengku Buwana sebagai salah satu pahlawan Indonesia yang sikap dan kepemimpinannya bisa di jadikan sebagai suri tauladan

2. Khusus

- Mewujudkan *motion comic* yang komunikatif, sehingga seolah audiens masuk ke dalam alur cerita (merasakan seakan kembali suasana pada masa itu) dan mampu menyampaikan muatan pesan, dan empati kepada generasi muda tentang kepemimpinan Sultan Hamengku Buwana IX.
- Mewujudkan Karya *motion comic* yang mampu memberikan pelajaran tentang sejarah perjuangan Sultan Hamengku Buwana IX dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

D. BATAS RUANG LINGKUP PERANCANGAN

1. Batasan Masalah

Perancangan ini hanya mengangkat tentang Biografi Hamengku Buwana IX, dengan format *Motion Comic* yang di tujukan kepada para pemuda atau calon pemimpin pada generasi di masa depan, dapat meniru kepemimpinan beliau, dan untuk lebih mengenal salah satu pejuang Bangsa Indonesia.

2. Bahasa

Verbal yang digunakan dalam perancangan ini Bahasa Indonesia-
Bahasa Jawa

3. Luas Wilayah/Lokasi Media

Kota Yogyakarta.

E. METODE PERANCANGAN

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

1) Buku

Buku sejarah mengenai Sultan Hamengku Buwana IX, dan sejarah mengenai kota Yogyakarta untuk mengetahui latar belakang kehidupan Sultan Hamengku Buwana IX dari masa kecil sampai masa kemerdekaannya.

2) Dokumentasi

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

b. Data Sekunder

Referensi dari internet dan berbagai media yang berisi informasi mengenai kehidupan Sri Sultan Hamengku Buwana IX.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam pengolahan data untuk perancangan *motion comic* Sultan Hamengku Buwana IX adalah menggunakan metode SWOT. Analisis SWOT adalah metode analisis data yang mneinjau tentang *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunities* (peluang), *threats* (ancaman).

3. Metode Konsep Perancangan

- a. Pra Produksi
- b. Produksi
- c. Pasca Produksi

4. Metode Visualisasi Desain

- a. Karakter Visual
- b. *Storyboard*

- 3) Behavioristis
- 4) Judul *Motion Comic*
- 5) Sinopsis
- 6) Storyline
- 7) Skenario
- 8) Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung
- 9) Gaya Lay Out/Panel/Balon Kata
- 10) Warna
- 11) Tipografi
- 12) Gaya Ilustrasi

E. Produksi

1. Scanning, Painting, Compose
2. Recording Voice

F. Pasca-Produksi

4. Final Compose
5. Noise Design
6. Mastering

BAB IV VISUALISASI

F. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

G. Studi Visual Unsur Properti

H. Studi Visual Unsur Arsitektural

I. Story Board

J. Karakterisasi Visual

- c. Alternatif Layout/Sketsa
- d. Final Layout

K. Media Pendukung

3. Sketsa
4. Final Design

BAB V PENUTUP

C. Kesimpulan

D. Saran

L. SKEMATIKA PERANCANGAN

