

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* LEGENDA *LAWANG BLEDEG* MASJID AGUNG DEMAK**



**PERANCANGAN**

**Bustanul Khoiri**

**NIM 1310080124**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**2019**

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* LEGENDA *LAWANG BLEDEG* MASJID AGUNG DEMAK**



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

2019

Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

**PERANCANGAN MOTION COMIC LEGENDA LAWANG BLEDEG MASJID AGUNG DEMAK**”Diajukan oleh Bustanul Khoiri, NIM. 1310080124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada 18 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

Drs. Asuar Zacky M.Sn.

NIP. 19570807198503 1 003

Pembimbing II / Anggota

Terry Bajraghosa M.Sn.

NIP. 198104122006 4 1 004

Anggota / Anggota

Drs. H. Umar Hadi, M.Sn.

NIP. 1980824 198502 1 001

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Incarra Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bustanul Khoiri  
Tempat, tanggal lahir : Demak, 03 Januari 1993  
Nomor Induk Mahasiswa : 1310080124

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul “Perancangan *Motion Comic* Legenda *Lawang Bledog* Masjid Agung Demak” ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggungjawab.

Yogyakarta, 4 Januari 2019

Bustanul Khoiri  
NIM 1310080124

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta :

Nama : Bustanul Khoiri

Nomor Mahasiswa : 1310080124

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN MOTION COMICLEGENDA LAWANG BLEDEGMASJID AGUNG DEMAK**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 4 Januari 2019

Bustanul Khoiri  
NIM 1310080124



## KATA PENGANTAR

Legenda telah menjadi bagian penting dalam sejarah manusia, Legenda memang diragukan kebenarannya, namun legenda menyimpan banyak misteri terselubung. Legenda menceritakan asal-asul yang kadang di luar akal sehat manusia. Cerita-cerita unik dan menarik menjadi daya pikat untuk selalu mengingatkan setiap generasi ke generasi. Hikmah dan nilai-nilai luhur yang terkandung menjadikan legenda sebagai bagian kearifan lokal.

*Lawang Bledeg* merupakan Pintu karya dari Ki Ageng Selo, keturunan Raja Majapahit. Legenda *Lawang Bledeg* menyimpan banyak nilai-nilai dan simbol-simbol tentang sifat manusia untuk selalu menahan hawa nafsu ketika hendak menghadap Tuhan. *Lawang Bledeg* juga merupakan prasasti berdirinya Masjid Demak.

Perancangan *Motion Comic* Legenda *Lawang Bledeg* ini merupakan bagian dari sumbangsi dalam daftar pustaka visual dan informasi. Tidak ketinggalan pula sebagai penuturan melalui media baru sehingga lebih menarik dan nyaman dinikmati khalayak.

Karya perancangan berupa *Motion Comic* ini penulis berikan bagi siapa saja yang membutuhkan khususnya Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Demak. Semoga suatu saat bisa digunakan untuk tujuan promosi dan pelestarian cerita lokal melalui media yang lebih baru sesuai perkembangan zaman.

Akhir Kata, perancangan ini tidak bermaksud untuk mengubah dan menyaingi cerita legenda *Lawang Bledeg* namun membuatnya Nampak lebih bisa di terima oleh masyarakat dengan media kekinian. Perancangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk siapa saja yang menonton *Motion Comic* Legenda *Lawang Bledeg*.

Yogyakarta, 4 Januari 2019

Bustanul Khoiri

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan puja-puji dan syukur atas kasih sayang Allah SWT yang telah memberikan anugrah, rahmat dan hidayah-Nya kepada Penulis dalam menyelesaikan karya desain dalam bentuk *Motion ComiclegendaLawang Bledeg* Masjid Agung Demak. Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada banyak orang-orang yang berjasa dalam mengakhiri perkuliahan Saya.

Adapun beberapa pihak yang penulis ingin ucapkan terima kasih. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn.,M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Kepada Pembimbing I, Bapak Asnar Zacky, atas kesabarannya membimbing dan menjelaskan dengan analogi yang mudah dimengerti oleh mahasiswanya.
6. Kepada Pembimbing II, Bapak Terra Bajraghosa, atas ide-ide dan inspirasi yang menjadikan karya lebih “pèrfèk”.
7. Kepada para seluruh Dosen DKV yang tidak disebutkan namanya, atas pengajaran di setiap mata kuliah yang membuka cakrawala pengetahuan saya.
8. Kepada Ibu Suparsih, doa dan restunya selalu menjadi penyemangat, kasih dan kesabarannya menjadi pengingat
9. Kepada Bapak Abdul Muhti, Ayah Yang selalu sederhana dan mempunyai tekad baja yang selalu mengingatkan anaknya untuk tetap berbuat baik dan sabar
10. Kepada Kakak dan Adik, Mas Romadhon, Mas Abib, Mas Udin, Mas Munir, Adik Anas.
11. Kepada Tante Mbak Ita dan Paman Erick, yang mengizinkan saya tinggal di rumahnya, selalu traktir saya. Sebagai orang tua kedua di Yogyakarta



12. Kepada Pak Daniel Surya Atmojo, Atasan saya di GONG STUDIOS Yogyakarta, semoga sakitnya sembuh dan main musik bersama lagi
13. Penghuni Kosan Simbah, Mas Topan, Mas Dayat, Mas Nata, Mas Dicky, Mas Kibe, Mas Gilang, Ryan, Ryan Bono, Yuli, Mas Man, Dika, Si Mbah, Anak dan cucunya.
14. Penghuni Pandan Wangi "dulu" , Ebyma, Mas Dipo, Mas Gilang, Mas Sandi dan hewan-hewan piaraan maupun liar sekitarnya
15. Penghuni Rumah Kidul Bantul Mas Muarif, Faishal, Habiburrahman, dan Eko si malaikat penolong
16. Patner kerja saya Ghais Ramadhani, membantu menuntaskan karya legendaris ini.
17. Kepada Eko, teman yang dikirim Indra Ardiyansah. Membantu membuat karya lebih *sangar*.
18. Kepada teman-teman GONG STUDIOS, Mbak Esty, Lala, Likin, Ali, Nipa
19. Kepada teman-teman Main Bareng *Mobile Legend*, Demima, Wulanda, Siswanto, Singgih dan lain-lain yang selalu menggoda *push rank* turun bintang.
20. Kepada semua teman-teman yang tidak disebutkan namanya, mereka teman yang dikirim Allah.

Penulis menyadari karya ini yang jauh dari sempurna. Namun diharapkan dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi sesama. Oleh karena itu kritik dan saran selalu saya nantikan untuk perbaikan penulisan dan perancangan berikutnya.

## ABSTRAK

Bustanul Khoiri

Perancangang *Motion Comic* Legenda *Lawang Bledeg* Masjid Agung Demak.

Perancangan *Motion Comic* dibuat karena banyaknya anak muda yang lebih mengetahui cerita-cerita film/ komik luar negeri daripada cerita lokal. *Output* perancangan *Motion Comic* berupa *Soft file* yang diunggah ke *Youtube*, dengan tujuan kemudahan mengakses. Topik yang diambil adalah legenda yang sudah mulai ditinggalkan, padahal legenda merupakan bagian sejarah yang memiliki nilai-nilai luhur yang tetap bisa diajarkan ke generasi selanjutnya

Supaya perancangan *Motion Comic* dapat menyampaikan pesan yang menarik dan komunikatif untuk remaja maka dibutuhkan analisis data mengenai target audien. Media *Motion Comic* masih terbilang baru dan menarik untuk dinikmati karena mencakup gambar, suara, music, animasi dan efek yang tidak dijumpai di komik konvensional/cetak.

Proses perancangan menggunakan bantuan teknologi *software* digital dari *still picture* menjadi *motion picture* agar lebih hidup. Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengerjaan *Motion Comic*. Perancangan ini juga bermanfaat bagi masyarakat sebagai media yang menghibur dan juga pengingat akan kekayaan cerita lokal yang kita miliki.

Kata kunci: Perancangan, *Motion Comic*, Legenda, *Lawang Bledeg*, Demak

## **ABSTRACT**

Bustanul Khoiri

*Motion Comic Design The Legend of “Lawang Bledeg” Demak Great Mosque*

*The design using Motion Comic technique was chosen because there are many young people who knew stories of foreign films or comics better than local stories. Output of Motion Comic design in the form of soft files then uploaded to Youtube, with the aim of easy access. The topic taken is a legend that has started to be abandoned, even though legend is a part of history that has noble values that can still be taught to the next generation.*

*In order for Motion Comic work to deliver interesting and communicative messages for teenagers, data analysis is needed on the target audience. Motion Comic media is still fairly new and interesting to enjoy because it includes images, sounds, music, animations and effects that are not found in conventional or printed comics.*

*The design process using digital software technology from still pictures was used in order to make pictures become a motion picture, therefore making it more alive. It takes a long time to create Motion Comic work. This design also benefits the community as an entertaining medium and also a reminder of the wealth of local stories that we have.*

*Keywords: Design, Motion Comic, Legend, Lawang Bledeg, Demak*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii

### BAB I

PENDAHULUAN.....	16
A. Latar belakang.....	16
B. Rumusan masalah .....	19
C. Tujuan .....	19
D. Batasan perancangan.....	19
E. Manfaat perancangan .....	20
F. Definisi operasional .....	20
G. Metode perancangan .....	21
H. Analisis Data Perancangan.....	22
I. Sistematika perancangan.....	23

### BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....	Error! Bookmark not defined.
A. Identifikasi data.....	Error! Bookmark not defined.
B. Data lapangan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Analisis data lapangan .....	Error! Bookmark not defined.
D. Kesimpulan dan Usulan pemecahan masalah .....	Error! Bookmark not defined.

### BAB III

KONSEP PERANCANGAN .....	Error! Bookmark not defined.
A. Konsep Kreatif.....	Error! Bookmark not defined.
B. Metode perancangan .....	Error! Bookmark not defined.
C. Strategi media .....	Error! Bookmark not defined.
D. Format media .....	Error! Bookmark not defined.

E. Biaya kreatif..... **Error! Bookmark not defined.**

#### **BAB IV**

**PROSES DESAIN** .....**Error! Bookmark not defined.**

A. Pra Produksi..... **Error! Bookmark not defined.**

B. Produksi ..... **Error! Bookmark not defined.**

C. Pasca Produksi ..... **Error! Bookmark not defined.**

#### **BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN** .....**Error! Bookmark not defined.**

A. Kesimpulan ..... **Error! Bookmark not defined.**

B. Saran ..... **Error! Bookmark not defined.**

**Daftar Pustaka**.....**Error! Bookmark not defined.**

**Lampiran**.....**169**



## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1: Tampilan pintu petir atau *Lawang Bledeg* ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2: Tampilan depan pintu *Bledeg* .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3: Tampilan relief di Candi Borobudur ....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4: Sekilas tampilan komik Sri Asih.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 5: Komik Gatotkatja yang dijual di *onlineshop* ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 6 :Tampilan situs komik webtoon.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 7: Tampilan komik wayang.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 8: Macam-macam bentuk balon kata .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 9: Contoh bunyi huruf pada komik Baladeva..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 10 : contoh garis gerak dalam komik Baladeva ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 11: Cuplikan video *Motion Comic* “Balck Panter” **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 12: Cuplikan video *motion comic* “Spider woman”**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 13: Tampilan *Motion comic I Am Legend***Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 14: Tampilan *Motion comic I Am Legend*..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 15: Tampilan *Motion comic the Watchmen*..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 16: Tampilan *Motion comicBlack Panther* ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 17: Tampilan Museum Masjid Agung Demak..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 18: Tampilan Masjid Agung Demak akhir abad 19 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 19: Tampilan Masjid Agung Demak tahun 1920-1939. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 20: Tampilan Masjid Agung Demak tahun 2016... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 21: Tampilan depan pintu Bledeg ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 22: Tampilan depan pintu Bledeg bersama penulis **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 23: Foto depan pintu *Bledeg* di Museum Masjid Agung Demak..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 24: Sisi lain pintu Bledeg ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 25: Informasi pintu Bledeg di museum Glagahwangi... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 26: Referensi gaya visual dari komik “Baladeva” . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 27: Referensi gaya visual dari komik “Baladeva” . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 28: Konsep model bingkai/panel..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 29: Alur baca komik..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 30: Alfabet gaya huruf jawa ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 31: *Font* anime ace ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 32: contoh tipografi efek di komik..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 33: Contoh tipografi efek di komik..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 34: Referensi gaya ilustrasi ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 35: Referensi gaya visual ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 36: Bentuk caping.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 37: Petani menggunakan caping.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 38: Cangkul .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 39: petani mencangkul .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 40: Lampu minyak .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 41 : Tatah ukir lama .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 42: Kendi wudlu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 43: Orang wudlu.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 44: tatah ukir lama.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 45 : Gambar musyafir dalam sebuah buku.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>defined.</b>	
Gambar 46: Kakek Tua .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 47 : Kakek Tua .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 48: Foto K.H Maimu Zubair sebagai referensi visual Marbot masjid .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 49 : Bentuk Naga Jawa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 50: Kepala Naga.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 51 : Baju Lurik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 52: Pakaian surjan atau Beskap.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 53: Masjid Demak tampak depan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 54: Masjid Demak tampak atas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 55: Menara Masjid Demak.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 56: Hutan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 57: Dalam Hutan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 59 : Sawah dan petani.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 60: Sawah dari atas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



Gambar 61 : Langit senja .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 62 : Langit mendung .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 63: Padi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 64 : Tanaman padi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 65 : Rumput.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 66 : Pohon Gandrik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 67 : Pohon Gandrik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 68: Pohon .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 69: Petir menyambar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 70 : Petir dalam serial Naruto.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 71 : Beberapa tipografi untuk judul.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 72 : Tipografi untuk judul .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 73: Visual Karakter Musyafir muda.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 74: Visual Karakter Ki Ageng Selo.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 75 : Visual Karakter Kakek Petir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 76: Visual Karakter naga Petir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 77 : Visual Karakter naga Petir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 78: Pemisahan <i>background</i> dan <i>foreground</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 79 : <i>Screenshot</i> proses <i>motioning</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 80: <i>Mock Up</i> Cover dan poster Perancangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 81 : <i>Mock Up</i> Stiker <i>Lawwang Bledag</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 82 : <i>Mock Up</i> Pembatas buku.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 83 : <i>Mock Up</i> Tote bag .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 88 : <i>Mock Up</i> Kaos.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Gambar 86 : *Mock Up* Katalog .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 87 : *Mock Up* Komik.....**Error! Bookmark not defined.**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Masjid Agung Demak merupakan Masjid bersejarah peninggalan kerajaan Demak. Berlokasi di Kauman, Bintoro, Kabupaten Demak. Masjid ini menjadi *landmark* kota Demak. Masjid yang memiliki nilai sejarah dalam penyebaran Islam di tanah Jawa serta akulturasi bentuk bangunan yang menyimpan makna dan budaya. Tidak hanya itu, Masjid Demak juga menyimpan banyak cerita legenda dan mitos di beberapa bagian bangunannya. Masjid yang dibangun sekitar abad 15 adalah salah satu masjid tertua yang ada di Indonesia.

Dibangun pada masa kepemimpinan Sultan Raden Patah yang menjadi Kesultanan Bintoro Demak dan para Wali Songo yang ikut andil dalam pembangunan. Bentuk Masjid Agung Demak berbeda dari kebanyakan masjid lainnya. Kubah atau atap masjid berbentuk limas dan bertingkat tiga menyerupai punden berundak milik agama Hindu. Tidak hanya itu saja nilai akulturasi tercermin di serambi masjid, yang menggunakan soko Majapahit yaitu tiang pemberian Raja Majapahit. Akulturasi budaya adalah proses perpaduan antara dua budaya atau lebih sehingga melahirkan bentuk kebudayaan baru, tapi unsur-unsur penting dari masing-masing budaya masih terlihat (Sadirman, 2008:121).

Di Masjid Demak terdapat sebuah Pintu Petir atau *Lawang Bledog*. Pintu tersebut merupakan prasasti yang memiliki ukiran berbentuk kepala Naga. Motif ukir naga menandai tahun pembangunan Masjid Demak, dibuktikan dengan adanya *Candra Sengkala* yang bertulis *Naga Mulat Salira Wani* yang bermakna tahun 1388 saka atau 1466 M atau 887 H ([cagarbudaya.kemendikbud.go.id/masjid-agung-demak](http://cagarbudaya.kemendikbud.go.id/masjid-agung-demak)). *Lawang/* pintu Masjid Demak sering disebut *Lawang Bledog*. Pintu tersebut dibuat oleh Ki Ageng Selo yang menggabungkan dua kebudayaan antara Majapahit (Stupa) dan kebudayaan Cina (Naga). Jika ditarik garis keturunannya, Ki Ageng Selo merupakan keturunan raja Majapahit terakhir yaitu Brawijaya V nama aslinya

Kertabumi (Utomo 1983:15). Tidak banyak yang tahu bahwa Ki Ageng Selo adalah murid dari Sunan Kalijaga yang dikenal pandai dalam menyebarkan Agama Islam melalui pendekatan budaya lokal.

Dinamakan *Lawang Bledeg* karena legenda dari Ki Ageng Selo yang berhasil menangkap petir. Kemudian petir diukir, yang nantinya sebagai pintu utama Masjid Agung Demak. *Bledeg* sebenarnya gambaran dari hawa nafsu dan angkara murka yang dimiliki setiap orang ( Utomo 1983:111). Ki Ageng Selo menyampaikannya pesan tersebut melalui ukiran pintu masjid, supaya orang yang hendak sembahyang menaklukkan hawa nafsu dan angkara murka terlebih dahulu. Menurut Munandar (2008:121) Relief/ukiran dibuat sebagai media atau titik pemusatan pikiran bagi jemaatnya.

Pintu Bledeg sekarang disimpan di Museum untuk menghindari kerusakan. Pintu itu dulunya terpasang menghiasi Masjid. Pintu yang terbuat dari kayu Jati tidak lepas dari legendanya. Diceritakan bahwa Ki Ageng Selo menangkap petir dengan tangan kosong, lalu dibawa ke Demak untuk diukir. Belum selesai dalam pengerjaan, petir berhasil kabur. Kabarnya petir berbentuk seperti Naga. Itulah mengapa pintu hanya berukirkan kepala Naga. Karena petir yang lepas ditengah waktu pengerjaan.

Banyak para wisatawan datang dari berbagai penjuru wilayah, lokal maupun manca negara. Namun tidak banyak yang tahu cerita tentang Ki Ageng Selo yang menangkap petir. Tidak banyak yang tahu kenapa pintu itu dibuat dan apa maksud dari Ki Ageng Selo. Petuah apa yang Ki Ageng Selo sampaikan mengenai nilai-nilai ke-Islaman dan budi pekerti. Padahal Legenda *Lawang Bledeg* bisa dijadikan rujukan untuk generasi saat ini untuk berfikir dan mawas diri. Legenda adalah sejarah yang diberi selubung , maksud nenek moyang menciptakan legenda yang jumlahnya tak terhitung banyaknya, tak lain adalah untuk menanamkan kepada anak cucu supaya mencintai sejarah nenek moyang sejak dari dulu agar tidak hilang oleh zaman ( Wedy Utomo:135).

Lawang Bledeg menyimpan banyak cerita untuk diperkenalkan kepada generasi saat ini. Pentingnya pesan yang terkandung di *Lawang Bledeg* sangat cocok untuk anak muda saat ini. Anak muda saat ini lebih banyak tahu

soal cerita film dan komik luar negeri dari pada film/komik lokal. Padahal jika dicarikan kesamaan antara film luar dan legenda, akan ada banyak persamaan namun dengan kemasan/penyajian yang berbeda. Diangkatnya cerita *Lawang Bledag* untuk generasi remaja saat ini diharapkan mampu membangkitkan gairah hidupnya cerita legenda terlebih lagi jika bisa memberikan wawasan mengenai nilai-nilai luhur yang terkandung seperti menahan hawa nafsu dan melepaskan hal duniawi ketika hendak memasuki atau hendak beribadah seperti yang telah diajarkan Ki Ageng Selo lewat pintu petirnya. Jika melihat dari karakter remaja sekarang yang lebih menyukai keduniawian.

Perlu sebuah media baru untuk memperkenalkan dan menceritakan kembali Legenda *Lawang Bledag* kepada generasi remaja. Generasi saat ini sangat dekat dengan teknologi dan semua hal yang serba digital. Salah satu media yang cocok untuk menceritakan legenda *Lawang Bledag* kepada generasi anak muda saat ini adalah *Motion Comic*. Karena lewat *Motion Comic*, audien tidak hanya melihat dan membaca komik namun juga bisa menikmati animasi yang disajikan secara terbatas. Ditambah saat ini kecanggihan teknologi yang mumpuni untuk membuat *Motion Comic*.

Sangat tepat untuk remaja yang ingin menikmati komik dengan cara yang berbedadan menarik. *Motion Comic* dipadukan dengan teks dan narasi. Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* mendefinikan seni sekuensial dan komik sebagai *Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*. Kemudian *Motion Comic* Menurut M. Keith Booker (2014:1823) merupakan kombinasi grid komik tradisional dengan elemen-elemen animasi, termasuk transisi animasi, *panning* dan *zooming* dalam detailnya, dan dengan *soudtrack*. Kemudian Komik yang mengandung aspek grafis, gambar yang menggantikan pemerian panjang, karena dapat menghantarkan pembaca pada berbagai realitas yang terkadang sulit dibayangkan (Bonneff, 1998:8). Sifat legenda yang terkadang sulit untuk dijelaskan dengan rasional. *Motion Comic* cocok sebagai media yang mendukung dalam menampilkan dan menjelaskan legenda *Lawang*

*Bledeg*. Terakhir *Motion Comic* merupakan suatu jenis media yang memiliki banyak manfaat (Lubis, 2011:36).

Berdasarkan penjelasan yang sudah disampaikan diharapkan lewat *Motion Comic* tentang legenda *Lawang Bledeg* ini mampu untuk menceritakan dan menyampaikan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung didalamnya.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam perancangan *Motion Comic* ini ialah:

Bagaimana merancang *Motion Comic* legenda *Lawang Bledeg* Masjid Agung Demak yang komunikatif dan informatif kepada remaja?

## **C. Tujuan**

Adapun tujuan dari perancangan *Motion Comic* legenda *Lawang Bledeg* ini adalah:

1. Menceritakan kembali legenda *Lawang Bledeg*
2. Memberikan alternatif media informasi tentang *Lawang Bledeg* kepada Target Audiens yang diharapkan mampu menambah kesadaran akan nilai spiritual, religi dan sejarah yang terkandung di *Lawang Bledeg*.
3. Menambah media visual sebagai informasi berupa *Motion Comic* untuk Museum Masjid Agung Demak.
4. Menggairahkan kembali hidupnya cerita legenda sebagai warisan nenek moyang di Kota Demak.

## **D. Batasan perancangan**

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

1. Perancangan hanya membahas tentang legenda *Lawang Bledeg* Masjid Agung Demak karya Ki Ageng Selo
2. Perancangan hanya menyampaikan cerita legenda *Lawang Bledeg* melalui sumber wawancara dan literasi buku yang didapat.
3. Perancangan ini hanya difokuskan untuk kalangan anak muda

4. *Output* perancangan berbentuk *Motion Comic*.

#### **E. Manfaat perancangan**

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

1. Manfaat bagi penulis
  - a. Mengetahui lebih jauh tentang legenda *Lawang Bledog*
  - b. Memberikan wawasan dalam proses penciptaan sebuah desain multimedia.
  - c. Ikut serta dalam menyebarkan legenda *Lawang Bledog* kepada masyarakat.
2. Manfaat bagi bidang terkait
  - a. Pada pendidikan: memberikan inspirasi dalam memberikan manfaat di lingkungan sekitar bagi para mahasiswa, pengajar dan juga sarjana.
3. Manfaat bagi Desainer Komunikasi Visual  
Sebagai bahan referensi dalam penciptaan karya desain yang bertemakan legenda dengan media *Motion Comic* .

#### **F. Definisi operasional**

Perancangan karya legenda *Lawang Bledog* dalam bentuk komik, ditemukan beberapa definisi mengenai mengenai legenda, dan juga komik, yaitu:

1. Legenda Menurut Wedy Utomo adalah sejarah yang di beri selubung.
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 tetaplah 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. *Motion Comic*, adalah gabungan antara komik dan animasi terbatas atau limited 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).

## G. Metode perancangan

1. Data primer
  - a. Buku legenda tentang informasi *Lawang Bledeg* Masjid Agung Demak
  - b. Dokumentasi  
Mengambil gambar dan merekam di tempat bersangkutan, sebagai materi perancangan *Motion Comic*.
  - c. Data Sekunder  
Referensi dari berbagai sumber internet sebagai media informasi mengenai *Lawang Bledeg*
2. Metode Pengumpulan data
  - a. Studi literatur  
Mencari berbagai sumber buku, jurnal dan artikel mengenai *Motion Comic*, legenda mengenai *Lawang Bledeg*, dan juga sosok Ki Ageng Selo selaku pembuat pintu tersebut.
  - b. Wawancara  
Wawancara dilakukan kepada para ahli sejarah, untuk memperkuat data literatur yang diperoleh, serta wawancara juga dilakukan kepada masyarakat atau pengamat sejarah yang mengetahui tentang sejarah *Lawang Bledeg*.
  - c. Observasi  
Observasi dilakukan di kawasan Museum Masjid Agung Demak dan di Makam pembuat *Lawang Bledeg*.
3. Kajian pustaka
  - a. Tugas akhir Akhmad Sujarwo, Falkutas Seni Rupa, Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta berjudul *Perancangan Motion Comic Tentang Kerajaan Demak Sebagai Titik Awal Pengembangan Kerajaan Mataram Islam*. Merupakan perancangan *Motion Comic* yang



bercerita tentang kerajaan demak, yang bertujuan mengedukasi generasi saat ini untuk sadar akan nilai-nilai Islam yang diajarkan para wali songo.

- b. Tugas akhir Habiburrahman Falkutas Seni rupa ISI Yogyakarta *Perancangan Motion Comic Visualisasi Puisi Syair Untuk Seorang Petani Di Wamital, Pulau Seram, Yang Pada Hari Ini Pulang Ke Almaternya* . Membahas tentang alih wahana dari puisi ke media *Motion Comic*.
  - c. Tugas akhir Haning Satria Panuntun, Falkutas Seni Rupa, Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta berjudul *Perancangan Motion Comic Biografi Sultan Hamengku Buwana IX*. Merupakan perancangan yang membahas tentang biografi Sultan Hamengku Buwana lewat *Motion Comic* sebagai teladan kepemimpinan.
4. Instrumen pengumpulan data
    - a. ATK (pensil, kerta, pena, dsb) untuk mencatat atau menuliskan.
    - b. Smartphone untuk merekam dan mengambil gambar.
    - c. Perangkat komputer sebagai media dalam penulisan dan perancangan.

#### **H. Analisis Data Perancangan**

Metode analisis perancangan dalam penciptaan ini menggunakan metode 5W+1H yaitu:

1. What (Apa) yang dibuat?
2. Why (kenapa) perlu dibuat?
3. Who (siapa) sasaran dari karya ini?
4. Where (dimana) ini ditampilkan?
5. When (kapan) ini ditampilkan?
6. How (bagaimana) membuat *Motion Comic* yang menarik dan informatif?

## I. Sistematika perancangan

