

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**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**

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *MOTION COMIC* LEGENDA *LAWANG BLEDEG* MASJID AGUNG DEMAK**



**PERANCANGAN**

**Bustanul Khoiri**

**NIM 1310080124**

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

Jurnal 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 14 Februari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Program Studi S1  
Desain Komunikasi Visual

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

## ABSTRAK

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

Oleh: Bustanul Khoiri

NIM: 1310080124

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*

*By: Bustanul Khoiri*

*NIM: 1310080124*

*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*

## A. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang Masalah

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 bagunannya. Masjid yang dibangun sekitar abad 15 adalah salah satu masjid tertua yang ada di Indonesia.

Di Masjid Demak terdapat Pintu Petir atau *Lawang Bledeg*. Pintu tersebut merupakan prasasti yang memiliki ukiran berbentuk kepala Naga. Motif ukiran 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 Bledeg*. Pintu tersebut dibuat oleh Ki Ageng Selo yang menggabungkan dua kebudayaan antara Majapahit (Stupa) dan kebudayaan Cina (Naga

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 menaklukan 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 Bledog* 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 Bledog* menyimpan banyak cerita untuk diperkenalkan kepada generasi saat ini. Pentingnya pesan yang terkandung di *Lawang Bledog* 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 Bledog* 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 Bledog* 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 Bledog* 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 berbeda dan menarik. *Motion Comic* dipadukan dengan teks dan narasi. Kemudian Komik yang mengandung aspek grafis, gambar yang menggantikan pemerian panjang. Sifat legenda yang terkadang sulit untuk dijelaskan dengan rasional. *Motion Comic* cocok sebagai media yang mendukung dalam menampilkan dan menjelaskan legenda *Lawang Bledog*.

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

## 2. Rumusan Masalah

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

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

## 3. Tujuan

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

- a. Menceritakan kembali legenda *Lawang Bledog*

- b. 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*.
  - c. Menambah media visual sebagai informasi berupa *Motion Comic* untuk Museum Masjid Agung Demak.
  - d. Menggairahkan kembali hidupnya cerita legenda sebagai warisan nenek moyang di Kota Demak.
4. Teori dan Analisis Data
- a. Legenda Menurut Wedy Utomo adalah sejarah yang di beri selubung.
  - b. 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).
  - c. *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).

## B. Metode Perancangan

Dalam merancang sebuah *Motion Comic* tidak lepas dari bagai mana merancang komik secara konvensional hanya saja *converter* dari manual (kertas) ke digital (video). Oleh sebab itu dalam merancang komik

metode yang digunakan adalah merujuk pada metode yang digunakan oleh Scott McClod, yaitu:

1. Pemilihan momen

Dalam pemilihan momen, mana momen yang dimasukkan dan mana momen yang akan dibuang, pemilihan momen ini penting karena dengan momen yang tepat pemirsa dapat merasa dengan jelas apa yang sedang terjadi, dan dapat membangun suasana.

2. Pemilihan bingkai

Tujuan pemilihan bingkai adalah menunjukkan hal yang harus dilihat pembaca menciptakan gambaran tempat, posisi dan pusat perhatian. Memilih bingkai sama halnya memilih sudut kamera dalam fotografi dan film. Perbedaannya ada pada ukuran, bentuk dan posisi dalam panel komik. Bingkai adalah alat untuk mengarahkan pembaca ke titik yang benar.

3. Pemilihan citra

Merupakan pengisian bingkai dengan gambar yang membawa dunia cerita ke dalam bentuk rupa yang terlihat hidup.

4. Pemilihan kata

Pemilihan kata bisa membawa ketegaasan dari pada citra yang menjelaskan banyak kata. Karena ada beberapa konsep dan nama yang tak bisa dijelaskan oleh gambar.

5. Pemilihan alur

Alur menentukan pembaca mengikuti jalan cerita dari awal hingga akhir, alur dalam komik menghantarkan pembaca menyepakati membaca panel dari kiri ke kanan.

### C. Konsep perancangan

1. Strategi kreatif

Pintu *Bledeg* yang memiliki pesan-pesan serta nilai-nilai tidak semua remaja saat ini tau, perlu media yang mendekatkan dan menyenangkan. Strategi kreatif dalam perancangan ini berisi mengenai

target audien, format media serta gaya penyampaian informasi didalam *Motion Comic*. Target audien

Dalam membidik target audien tidak terlepas dari sifat media itu sendiri. Melihat media komik yang digemari anak muda baik lelaki dan perempuan, dengan target audience yang jelas akan menjadikan pesan yang disampaikan efektif, tidak akan ada salah paham dalam memahami pesan yang disampaikan melalui media *Motion Comic* ini.

a. Aspek geografis

Dalam aspek geografis target *audience* yang diutamakan adalah terletak di Indonesia, karena dalam format media yang disampaikan dalam bahasa Indonesia dan dikhususkan juga untuk luar kota demak yang banyak dari peziarah makam adalah pendatang dari berbagai kota.

b. Aspek demografis

Aspek ini menentukan target berdasarkan dinamika kependudukan manusia, meliputi struktur dan distribusi penduduk, jumlah penduduk, migrasi dan kematian. Dalam perancangan *Motion Comic* ini memilih target audience dengan rentang usia 15-20 tahun, dengan jenjang pendidikan SMP hingga SMA, Agama Islam, namun tidak menutup kemungkinan untuk Non Islam.

c. Aspek psikologis

Aspek psikologis membahas tentang kelas sosial, personalitas dan gaya hidup, aspek ini menentukan siapa yang dapat mengakses dan menikmati media, karena aspek psikologis juga menentukan media apa yang akan menarik bagi mereka. Berikut pembagiannya.

1) Kelas sosial

Target audien yang memiliki kecenderungan membaca komik adalah kelas menengah hingga menengah atas, kelas semacam ini menjadikan hiburan sebagai suatu kebutuhan sekunder.

2) Gaya hidup

Dikhususkan kepada Orang-orang yang memiliki kegemaran untuk membaca komik menonton animasi/kartun, *browsing* di

internet, namun juga untuk mereka yang suka dengan cerita-cerita mitos.

### 3) Personalitas/ kepribadian

Dalam hal kepribadian target audien dibagi menjadi dua macam yaitu;

- a) Kepribadian yang memiliki jiwa religius dan suka dengan hal berbau motivasi, semangat akan kebudayaan lokal
- b) Kepribadian yang tempermental dan kurang sabaraan dan kurang religius serta ego yang tinggi.

## 2. Gaya visual

Gaya visual dalam *Motion Comic* legenda lawang beledug menggunakan gaya visual yang diharapkan mampu menarik minat target audien, dengan menggunakan pendekatan gaya visual yang populer. Dengan ilustrasi berwarna. Menggunakan tekstur pada kuas yang dipakai untuk menjadikan goresan memiliki kesan lukisan tradisional.

Garis /sket akan hilang karena menggunakan tehnik *overpaint* (penumpukan warna untuk menghilangkan garis sket/ *lineart*). Berikut merupakan rujukan ilustrasi yang akan digunakan.

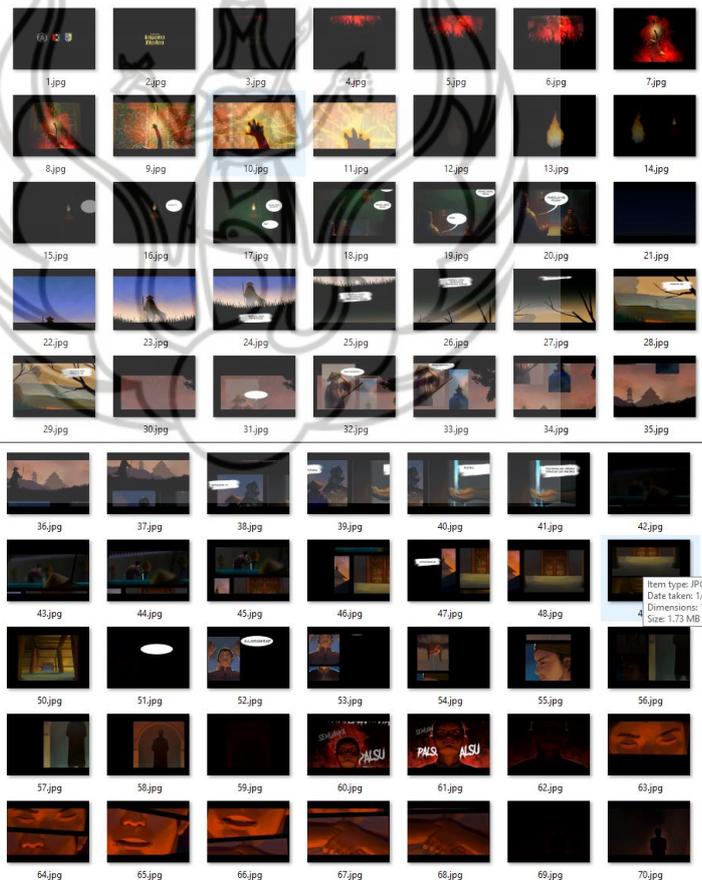
Sedangkan dalam mempermudah penteksuran bahan, menggunakan texture dari foto asli.

## E. Hasil Perancangan

### 1. Media Utama



Gambar 1: Tampilan *Motion Comic Lawang Bledeg*  
(sumber : Bustanul Khoiri)



Gambar 2: Tampilan prnggalan *Motion Comic Lawang Bledeg*  
(sumber : Bustanul Khoiri)

2. Media pendukung

a. Komik Cetak



Gambar 3: *Mock Up* Komik cetak  
(sumber : Bustanul Khoiri)

b. Brosur & CD



Gambar 4: *Mock Up* brosur dan CD  
(sumber : Bustanul Khoiri)

c. Kaos dan *Totebag*



Gambar 5: Kaos dan *totebag*  
(sumber : Bustanul Khoiri)

d. Poster dan stiker



Gambar 6: Poster dan stiker  
(sumber : Bustanul Khoiri)

## F. Kesimpulan

Legenda *Lawang Bledog* adalah sebuah cerita yang dituturkan untuk selalu mengingatkan generasi ke generasi. Kisah dari legenda ini dapat dijadikan pengingat dan motivasi bagi mereka yang dapat mengambil hikmah dari kisahnya. Pesan untuk selalu menahan hawa nafsu dan menahan ego serta keduniawian yang terkandung masih relevan untuk setiap zaman. Bukan untuk mempercayai tahayul dengan cerita-cerita yang tidak masuk akal, namun lebih kepada bagaimana memetik pesan atau hikmah dari cerita tersebut. Semua pesan yang bernilai tersebut menjadikan inspirasi dan motif dalam pembuatan *Motion Comic* Legenda *Lawang Bledog*.

Legenda *Lawang Bledog* memang sebuah cerita yang tidak bisa dibuktikan kebenarannya, akan tetapi bagaimana cerita ini menjadi pengingat bagi siapa saja yang mampu memetik hikmah dibaliknya tentang menahan hawa nafsu, keduniaan dan ego ketika hendak beribadah. Pesan simbolik ini yang terus diajarkan Ki Ageng Selo melalui pintunya sebagai pengingat untuk generasi ke generasi *Lawang Bledog* merupakan peninggalan yang penting dan juga bagian dari sejarah Kabupaten Demak.

Dalam perancangan *Motion Comic* Legenda *Lawang Bledeg* tantangan terbesar adalah Penyajian kepada audien. Bagaimana menyampaikan pesan agar mudah diterima. Tidak hanya menyampaikan pesan tapi juga menampilkan cerita disertai visual yang menarik untuk dinikmati.

Dengan ilmu Desain Komunikasi Visual yang mampu untuk memecahkan masalah komunikasi visual. Dengan kajian-kajian terdahulu dan menggunakan teori-teori yang relevan membantu mempermudah dalam penyajian visual dan cerita *Lawang Bledeg* kepada anak muda.

Proses perancangan karya *Motion Comic* dimulai dari sketsa hingga kemudian di warnai secara digital menggunakan *Software Adobe Photoshop*. Setelah semua *asset* gambar yang sudah diwarnai sekaligus dipisah antara *layer Foreground* dan *Background* di *Motioning* dan efek dengan *Adobe After effect*. Tahap terakhir adalah *finishing* dengan memberikan suara dan musik hingga koreksi warna. Output perancangan berupa format video MP4 dengan durasi 11 menit 30 detik.

Perancangan *Motion Comic* legenda merupakan sebuah wujud solusi alternatif dalam menambahh daftar cerita bergambar melalui media yang baru yang bisa dinikmati anak muda. Walau bagaimanapun karya perancangan *Motion Comic* ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu, kritik dan saran dengan senang selalu dinanti.

## Daftar pustaka

- Maharsi, Indiria. 2014. *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: badan penerbit ISI Yogyakarta.
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik (diterjemahkan oleh S. Kinanti dari judul Understanding Comic: The Invisible Art)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- McCloud, Scott. 2008. *Membuat Komik (terjemahan Alpha Febrianto dari judul Making comic)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, Agus Aris. 2008. *Ibukota Majapahit Masa Jaya dan Pencapaian*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Utomo, Wedi T. 1983. *Ki Ageng Selo Menangkap Petir*. Surakarta: Yayasan Parikesit.

