

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Majalah Djaka Lodang adalah sebuah majalah berbahasa Jawa yang berdiri sejak 1 juni 1971 dan merupakan satu-satunya majalah berbahasa Jawa yang mampu bertahan hingga saat ini dalam menjaga kelestarian ideologi dan budaya Jawa. Didirikan oleh almarhum H. Kuswandi dan Drs. H. Abdullah Purwodarsono. Majalah Djaka Lodang memuat cerita rakyat, cerita wayang, cerita jawa, sastra jawa dan lain-lain. Selain cerita-cerita tersebut ada juga liputan seputar daerah Yogyakarta, profil pendidikan / *pawiyatan*, perhitungan hari, perhitungan neptu, primbon dan lain-lain.

Diantara beberapa rubrik yang dimuat dalam majalah Djaka Lodang, ada satu rubrik yang menjadi andalan yaitu rubrik Jagading Lelembut. Jagading Lelembut adalah rubrik yang berisi narasi pendek tentang cerita hantu Jawa yang dikirimkan oleh pembaca yang mengalami pengalaman-pengalaman misteri alam gaib. Biasanya berisi dua buah ilustrasi yang mendukung cerita tersebut. Rubrik ini ada semenjak Djaka Lodang didirikan hingga saat ini.

Dewasa ini, walaupun Djaka Lodang memiliki pelanggan yang tetap namun mempunyai kendala dalam sisi regenerasi pembacanya dan hanya diminati oleh rentang umur 35 tahun keatas dengan tingkat ekonomi menengah kebawah (Purwodarsono, wawancara 25 November 2014).

Oleh sebab itu pihak redaksi Djaka Lodang memerlukan adanya sebuah media publikasi yang menarik dan inovatif untuk mengenalkan majalah Djaka Lodang kepada target audiens. Rubrik Jagading Lelembut dipilih dalam perancangan *motion comic* ini, karena rubrik tersebut merupakan rubrik andalan dari majalah Djaka Lodang yang berisi tentang cerita-cerita misteri hantu Jawa yang unik dan menarik untuk diikuti ceritanya dengan karakter cerita misteri

yang banyak digemari oleh sebagian besar kaum muda dan selain itu juga banyak terdapat nilai-nilai moral budaya Jawa. Disamping itu dengan *motion comic* yang bersifat gerak visual dan suara dari rubrik Jagading Lelembut ini dapat memudahkan pembaca mengingat jalan cerita dan semakin menambah kesan misteri pada rubrik tersebut.

Diharapkan dengan dirancangnya *motion comic* alih wahana rubrik Jagading Lelembut pada majalah mingguan bahasa Jawa Djaka Lodang akan menarik minat para pembaca-pembaca muda dalam upaya pengenalan dan meregenerasi pembaca majalah Djaka Lodang sebagai satu-satunya majalah yang menjaga dan melestarikan bahasa dan ideologi Jawa.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion comic* Jagading Lelembut sebagai alih wahana untuk mengenalkan majalah Mingguan Bahasa Jawa Djaka Lodang yang menarik bagi remaja.

C. Tujuan Perancangan

Meraih perhatian generasi yang lebih muda sebagai regenerasi target audiens pada majalah Djaka Lodang melalui sebuah perancangan *motion comic* alih wahana salah satu episode dari rubrik Djagading Lelembut.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target audiens

Agar memperoleh pengetahuan dan mengenal nilai-nilai ideologi yang luhur dalam budaya Jawa

2. Bagi Majalah Djaka Lodang

Mendapatkan ekspos media yang bertujuan untuk meregenerasi pembaca dalam mempertahankan eksistensinya

3. Bagi Mahasiswa DKV

Agar mahasiswa desain memperoleh pengetahuan tentang metode perancangan *motion comic* yang baik beserta tehnik-tehniknya

E. Batasan Perancangan

Perancangan ini akan memuat sebuah episode dari rubrik Jagading Lelembut yang menarik berdasarkan cerita dan naskahnya sehingga bisa dibuat pengembangan *storyline* yang bisa memikat *target audience* pada majalah Djaka Lodang

Target audiens pada perancangan ini dari segi geografis targetnya adalah seluruh masyarakat Indonesia, dikarenakan motion komik ini akan dipublikasikan secara online. Dari segi demografis nya targetnya adalah anak muda yang berusia 15 sampai 25 tahun memiliki tingkat ekonomi menengah kebawah maupun menengah keatas. Sedangkan dari segi psikografisnya targetnya adalah anakmuda/remaja yang tertarik akan cerita-cerita misteri.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

1) Majalah Djaka Lodang

Rubrik misteri Jagading Lelembut hadir dalam majalah Djaka lodang, hal ini dilakukan untuk mengetahui cerita-cerita mistis yang berkembang di masyarakat sehingga bisa dijadikan sumber referensi dalam proses penciptaan.

2) Wawancara

Wawancara dengan redaksi Jagading Lelembut guna mencari bahan perancangan terkait naskah dan cerita yang bersinggungan dengan bahasa jawa sebagai bahan penciptaan karya motion grafis

b. Data Sekunder

Mengambil beberapa *snapshot*, download referensi, dan pengambilan gambar mengenai tempat yang bisa dijadikan bahan visual dalam perancangan *motion comic*.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini akan menggunakan metode analisis SWOT dikarenakan untuk mencari sebuah differensiasi media yang tepat guna memperkenalkan sebuah majalah melalui konten motion comic sehingga mampu mengkomunikasikan secara efektif kepada target audience. Analisis SWOT adalah metode analisis data yang meninjau mengenai kekuatan (*strenght*), kelemahan (*weakness*), opportunities (*peluang*), dan ancaman (*threats*).

3. Metode Perancangan

Dalam menciptakan sebuah karya Perancangan *motion comi* alih wahana rubrik Jagading Lelembut pada majalah mingguan bahasa Jawa Djaka Lodang dilakukan tahapan perancangan dengan:

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

4. Metode Visualisasi Desain

- a. Karakter Visual
- b. Storyboard

G. Skematika Perancangan

