

**PERANCANGAN *MOTION COMIC*
FENOMENA CAMPUR KODE BAHASA
SEBAGAI BUDAYA *URBAN*
DI WILAYAH JAKARTA SELATAN**



PERANCANGAN

**Oleh:
Seina Hijria Raya
NIM: 1510168124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN *MOTION COMIC*
FENOMENA CAMPUR KODE BAHASA
SEBAGAI BUDAYA *URBAN*
DI WILAYAH JAKARTA SELATAN**



**Seina Hijria Raya
1510168124**

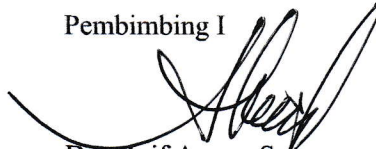
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2021

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

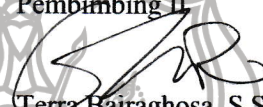
PERANCANGAN *MOTION COMIC* FENOMENA CAMPUR KODE BAHASA SEBAGAI BUDAYA *URBAN* DI WILAYAH JAKARTA SELATAN diajukan oleh SEINA HIJRIA RAYA, 1510168124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Desember 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

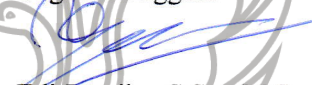
NIP 19671116 199303 1 001/NIDN 0016116701

Pembimbing II


Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Cognate/Anggota


Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001/NIDN 00030198507

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

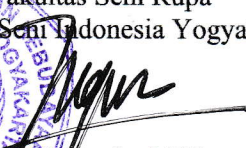
Ketua Jurusan/Ketua


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

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 /NIDN 0008116906



“ There were bad times, I was often angry. But we had fun, looking forward to the continuing days. However, we knew we will become adult someday, We have chosen our own dreams, then take our own separate ways.”

ONE OK ROCK- c.h.a.o.s.m.y.t.h



LEMBAR PERSEMBAHAN

*Saya persembahkan karya Tugas Akhir ini untuk saya sendiri, keluarga saya,
serta teman-teman saya yang saya cintai.*



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Seina Hijria Raya

NIM: 1510168124

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Seni Rupa

Jenis: Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN *MOTION COMIC* FENOMENA CAMPUR KODE BAHASA SEBAGAI BUDAYA URBAN DI WILAYAH JAKARTA SELATAN** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun, baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau institusi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 13 Desember 2020
Yang membuat pernyataan



Seina Hijria Raya

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Nama: Seina Hijria Raya

NIM: 1510168124

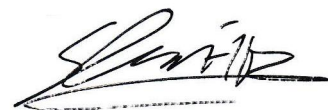
Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Seni Rupa

Jenis: Tugas Akhir Perancangan

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN *MOTION COMIC* FENOMENA CAMPUR KODE BAHASA SEBAGAI BUDAYA URBAN DI WILAYAH JAKARTA SELATAN**. Dengan demikian penulisan memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengolahnya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Dengan demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 13 Desember 2020
Yang membuat pernyataan



Seina Hijria Raya

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan perspektif baru tentang fenomena campur kode bahasa yang sedang menjadi topik perbincangan khususnya di Jakarta. Adapun yang menjadi latar belakang perancangan ini karena fenomena campur kode bahasa ini menjadi perdebatan dan menimbulkan pro kontra tanpa adanya alasan yang jelas. Ada yang bilang bahwa mencampurkan bahasa Inggris-Indonesia adalah suatu perbuatan yang dapat mengikis identitas bangsa, namun ada juga yang bilang bahwa sebenarnya praktik tersebut dapat menambah kepercayaan diri dan mendorong seorang individu untuk terus belajar bahasa Inggris. Fenomena ini terjadi di seluruh Jakarta, namun yang menjadi perbincangan adalah wilayah Jakarta Selatan yang mayoritas di wilayahnya terdapat banyak sekali mall, café, dan tempat yang sering dikunjungi anak muda.

Motion comic ini dirancang agar dapat memberikan perspektif baru terhadap pandangan masyarakat yang masih melihat campur kode bahasa serta fenomena yang terjadi dari satu sisi saja. Karena target audiens adalah anak muda dengan usia 15-25 tahun, maka media komik tapi dalam bentuk bergerak akan cukup menarik perhatian. Karena, tidak semua anak muda atau masyarakat paham cara membaca komik, ada yang tidak tahu urutan *panel* gambar dan kebingungan.

Dengan demikian, diharapkan perancangan *motion comic* dapat mudah dipahami dan dinikmati oleh target audiens dengan alur cerita yang menarik dan bahasa yang santai sehingga dapat mudah dipahami oleh target audiens.

Kata kunci: *campur kode bahasa, Jakarta, Motion Comic*

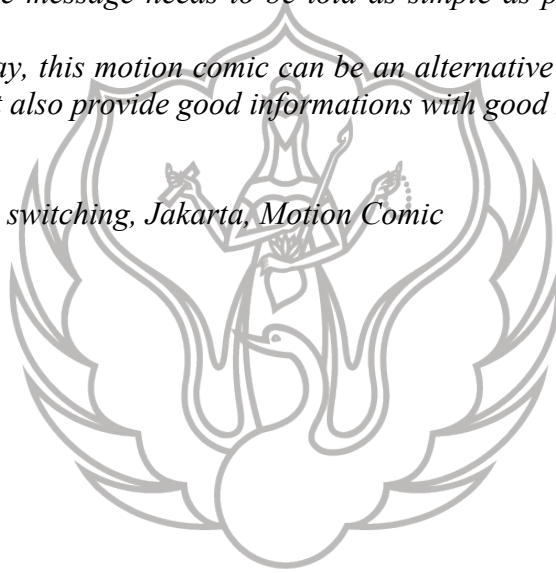
ABSTRACT

This design is aimed to give different perspectives regarding the topic of code-switching phenomenon which is currently happening and quite the hot topic especially in the capital of Jakarta, South Jakarta more specifcly. This topic is brought because code-switching has been a popular debating topic and caused arguments between the people who are divided by pros and cons. Some people say code-switching is a bad habit which can be consider as a dirt to the nation's identity, but some believe that by practicing code-switching, many people especially youngsters are encouraged to speak and learn more English. South Jakarta is the region which people said the cause of code-switching because the region has many places that are loved by the youngsters such as malls, cafes, and more.

This motion comic is designed to give new perspectives for people who are still seeing code-switching in one angle with the method of good storytelling and visuals. Because the main target audiences are youngsters by the age of 15-25 years old, the message needs to be told as simple as possible with enjoyable deliveries.

This way, this motion comic can be an alternative for enjoyable contents for everyone but also provide good informations with good storytelling amd visual as well.

Keywords: code switching, Jakarta, Motion Comic

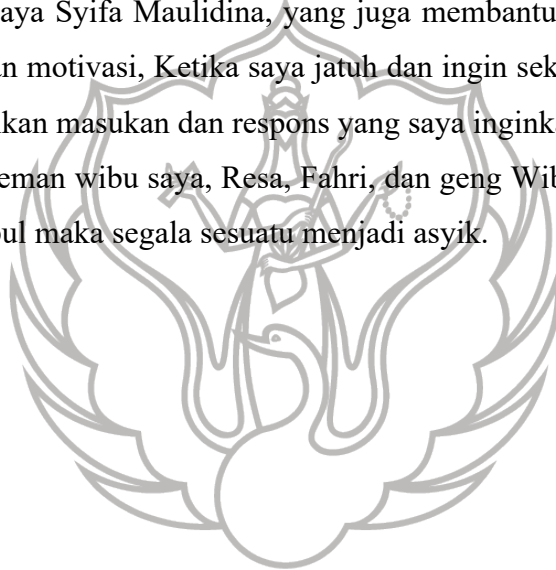


UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis menyadari tanpa adanya dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak, perancangan ini tidak akan dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam menunjang jalannya Tugas Akhir.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Tugas Akhir.
3. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian Tugas Akhir di tengah pandemi COVID-19 dan mengizinkan saya untuk sidang.
5. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyelesaian Tugas Akhir di tengah pandemi COVID-19 dan mengizinkan saya untuk sidang.
6. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku penguji saya saat pelaksanaan sidang TA
7. Aditya Utama, S.Sos., M.Sn., selaku dosen wali saya, terima kasih telah mengizinkan saya untuk mengikuti sidang.
8. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh jajaran dosen dan staf karyawan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Bapak Radhar Panca Dahana yang sudah mau diwawancarai oleh saya.
11. Ibu saya, Nazila Izzet yang selalu mendoakan anaknya agar cepat lulus dan bekerja.

12. Ayah saya, yang Ketika saya ingin menyerah dengan tugas akhir ini, beliau memberikan motivasi serta dukungan moral.
13. Kucing kesayangan saya, Mono, yang Ketika saya sedang stress mengerjakan tugas akhir ini, dia selalu mengajak main dan membuat saya Bahagia setiap hari.
14. Teman-teman seperjuangan DBLSQD (Dobol Squad), yaitu Friza, Rini, Lita, Rut, dan Annisa yang dari awal kuliah sampai akhir ini berjuang bersama-sama saya.
15. Terkhusus untuk teman saya Amelia Sekar Sari, yang sudah membantu saya mewarnai dan rela saya ganggu waktunya untuk ber-*video call* agar saya tidak bosan mengerjakan.
16. Teman saya Syifa Maulidina, yang juga membantu saya dalam dukungan moral dan motivasi, Ketika saya jatuh dan ingin sekali menyerah, ia selalu memberikan masukan dan respons yang saya inginkan.
17. Teman-teman wibu saya, Resa, Fahri, dan geng Wibu lainnya yang Ketika berkumpul maka segala sesuatu menjadi asyik.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
1. Bagi Institusi.....	4
2. Bagi Akademik.....	4
3. Untuk Target Audiens dan Masyarakat Umum.....	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan.....	5
1. Metode Pengumpulan data.....	5
2. Metode analisis data.....	6
H. Sistematika Perancangan.....	7
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	8
A. Tinjauan Campur Kode.....	8
1. Pengertian.....	8

2. Tipe Campur Kode.....	11
3. Faktor Penyebab Campur Kode.....	12
B. Tinjauan Komik dan <i>Motion Comic</i>	14
1. Definisi Komik.....	14
2. Sejarah Komik.....	14
3. Bentuk dan jenis komik.....	16
4. Perbedaan komik dan <i>motion comic</i>	20
5. Komik berdasarkan jenis cerita.....	20
6. Elemen komik.....	24
a. Panel.....	24
b. Sudut pandang.....	25
c. Ukuran gambar dalam panel.....	26
d. Parit.....	28
e. Balon kata.....	29
f. Bunyi Huruf / <i>Onomatope</i>	30
g. Ilustrasi.....	30
h. Cerita.....	31
C. Analisis Data.....	31
1. <i>What</i>	32
2. <i>Who</i>	32
3. <i>Why</i>	32
4. <i>When</i>	32
5. <i>Where</i>	32
6. <i>How</i>	32
D. Simpulan dan pemecahan masalah.....	33
BAB III. PERANCANGAN.....	34
A. Konsep kreatif.....	34
1. Tujuan kreatif.....	34
2. Strategi kreatif.....	34
B. Program Kreatif.....	36
1. Judul <i>motion comic</i>	36
2. Sinopsis Panjang.....	36

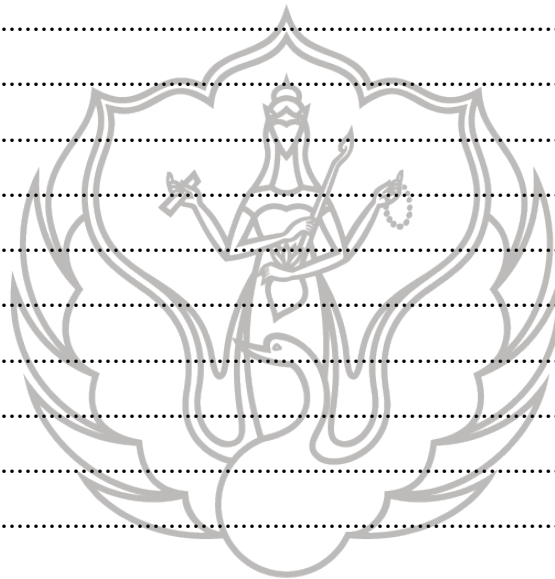
3. Deskripsi karakter / tokoh.....	41
4. Gaya layout.....	43
5. Tone warna.....	44
6. Tipografi.....	44
C. Tujuan Media.....	46
D. Strategi Media.....	47
1. Media utama.....	47
2. Media Pendukung.....	47
E. Program Media.....	47
1. Seleksi Media.....	47
2. <i>Media Placement</i>	48
BAB IV. Visualisasi.....	49
A. Data Visual.....	49
1. Data Visual Tokoh/Karakter.....	49
a. JAKSEL.....	49
b. JAKBAR.....	50
c. JAKUT.....	51
d. JAKPUS.....	52
e. JAKTIM.....	53
2. Data Visual Tempat.....	54
3. Data Visual Pakaian.....	57
4. Data Visual Gaya / <i>Style</i>	58
B. Studi Visual.....	59
1. Studi Visual Tokoh.....	59
a. JAKSEL.....	59
b. JAKBAR.....	59
c. JAKUT.....	60
d. JAKPUS.....	60
e. JAKTIM.....	61
2. Studi Visual Lokasi.....	61
C. Studi Visual Garis.....	70
D. Studi Visual Balon Kata.....	70

E. Studi Visual Panel.....	71
F. Studi Visual <i>Onomatopoeia</i>	71
G. Studi Visual Tipografi.....	72
H. Studi Visual Warna.....	73
I. <i>Storyboard</i>	74
J. Hasil Akhir <i>Motion Comic</i>	116
1. Media utama.....	116
Media Pendukung.....	177
 BAB V. PENUTUP	181
DAFTAR PUSTAKA	183
LAMPIRAN	185

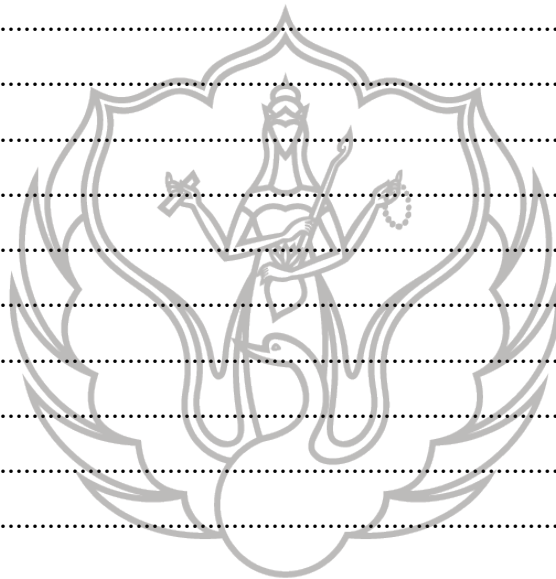
DAFTAR GAMBAR

Gambar 01.....	10
Gambar 02.....	11
Gambar 03.....	15
Gambar 04.....	16
Gambar 05.....	18
Gambar 06.....	19
Gambar 07.....	19
Gambar 08.....	21
Gambar 09.....	21
Gambar 10.....	22
Gambar 11.....	22
Gambar 12.....	23
Gambar 13.....	24
Gambar 14.....	24
Gambar 15.....	25
Gambar 16.....	26

Gambar 17.....	27
Gambar 18.....	27
Gambar 19.....	28
Gambar 20.....	28
Gambar 21.....	29
Gambar 22.....	30
Gambar 23.....	30
Gambar 24.....	43
Gambar 25.....	44
Gambar 26.....	45
Gambar 27.....	45
Gambar 28.....	45
Gambar 29.....	45
Gambar 30.....	46
Gambar 31.....	46
Gambar 32.....	49
Gambar 33.....	49
Gambar 34.....	50
Gambar 35.....	50
Gambar 36.....	51
Gambar 37.....	51
Gambar 38.....	52
Gambar 39.....	52
Gambar 40.....	53
Gambar 41.....	54
Gambar 42.....	54
Gambar 43.....	54
Gambar 44.....	55
Gambar 45.....	55
Gambar 46.....	55
Gambar 47.....	56
Gambar 48.....	56



Gambar 49.....	56
Gambar 50.....	57
Gambar 51.....	57
Gambar 52.....	57
Gambar 53.....	58
Gambar 54.....	58
Gambar 55.....	58
Gambar 56.....	59
Gambar 57.....	59
Gambar 58.....	60
Gambar 59.....	60
Gambar 60.....	61
Gambar 61.....	61
Gambar 62.....	62
Gambar 63.....	62
Gambar 64.....	63
Gambar 65.....	63
Gambar 66.....	64
Gambar 67.....	64
Gambar 68.....	65
Gambar 69.....	65
Gambar 70.....	66
Gambar 71.....	66
Gambar 72.....	67
Gambar 73.....	67
Gambar 74.....	68
Gambar 75.....	68
Gambar 76.....	69
Gambar 77.....	69
Gambar 78.....	70
Gambar 79.....	70
Gambar 80.....	71



Gambar 81.....	71
Gambar 82.....	72
Gambar 83.....	72
Gambar 84.....	72
Gambar 85.....	73
Gambar 86.....	73
Gambar 87.....	73



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan di kota memang berbeda dari kehidupan di desa. Kebiasaan gaya hidup yang konsumtif maupun individualis sudah menjadi budaya sendiri di kehidupan perkotaan yang bisa disebut sebagai *urban Culture* atau gaya hidup *urban*. Di Indonesia, gaya hidup *urban* dalam kehidupan di ibu kota Jakarta sudah identik dengan ‘kekinian’ dan *trend* yang cepat menyebar luas terutama bagi para remaja. Dengan segala sesuatu yang bagi mereka terlihat keren atau *gaul*, tidak jarang mereka gampang terpengaruh terutama pada hal yang sedang *viral*, khususnya media sosial yang sekarang menjadi peran penting dalam pengaruh gaya hidup mereka, bahkan terkadang muncul fenomena dari gaya hidup *urban* itu sendiri.

Belakangan ini, terdapat fenomena menarik yang hingga saat ini menjadi bagian dari gaya hidup *urban* di kawasan ibu kota khususnya wilayah Jakarta Selatan. Fenomena ini pun sempat menjadi bahan perbincangan pengguna kaum sosial media seperti *twitter*, *instagram* maupun *facebook* karena mayoritas kebiasaan anak Jakarta Selatan yang sering mencampurkan bahasa Inggris ke dalam percakapan bahasa Indonesia mereka. Fenomena ini terkenal di media sosial dengan sebutan ‘Bahasa Anak JakSel’ terutama di platform *twitter* sebagai representasi campuran bahasa mereka, yang sebenarnya itu adalah sebuah kegiatan yaitu *code mixing* atau campur kode.

Campur kode adalah penggunaan dua bahasa atau lebih, atau dua varian dari sebuah bahasa dalam satu masyarakat tutur dengan kondisi ada sebuah kode utama atau kode dasar yang digunakan dan memiliki fungsi keotomoannya sebagai sebuah kode (Chaer dan Agustina, 2014:114). Fenomena campur kode di Indonesia sendiri sebenarnya sudah terjadi bahkan berpuluh-puluh tahun yang lalu. Pada masa kolonial Belanda, banyak masyarakat kalangan menengah keatas mencampurkan bahasa Belanda dan bahasa Indonesia untuk menunjukkan status sosial mereka. Hal ini dikarenakan golongan masyarakat yang bisa berbahasa Belanda merupakan masyarakat golongan atas dan

terdidik. Sekitar tahun 2010, beberapa *internet-slang* atau bahasa gaul internet dari kata serapan Inggris mulai sering kita gunakan di era *smartphone* pertama kali menjamur, meskipun tentunya tidak se-intens sekarang. Kata-kata singkat seperti *lol*, *otw*, *btw*, menjadi beberapa kata yang paling sering digunakan bagi kaum campur kode hingga sekarang. Fenomena campur kode yang sedang menjadi perbincangan ini terjadi di Jakarta Selatan karena pengguna campur kode yang paling banyak berada di wilayah ini.

Kebiasaan mayoritas anak muda Jakarta Selatan sering mencampurkan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris ketika sedang berkomunikasi menjadi perbincangan di media sosial. Kata seperti *which is*, *literally*, *basically* disisipkan di kalimat bahasa Indonesia dan dicampur kembali dengan beberapa kata bahasa Inggris dalam percakapan yang akhirnya disebut sebagai bahasa “anak Jaksel”. Menurut Devie Rahmawati yang seorang sosial budaya dari Universitas Indonesia, mencampur-campurkan bahasa merupakan lambang hirarki yang menunjukkan status sosial, Pendidikan, dan kehormatan (CNN Indonesia 2018). Holmes (2001) mengatakan bahwa faktor yang membuat seseorang melakukan campur kode bahasa biasanya ingin menunjukkan status sosial, identitas etnis, solidaritas, perbedaan status dan formalitas. Contohnya seperti fenomena yang terjadi di Jakarta ini. Masyarakat yang mencampurkan bahasa Inggris-Indo ingin menunjukkan ke masyarakat lain status sosialnya, yaitu anak muda yang “bisa berbahasa Inggris”. Adapun Holmes (2001) juga menambahkan, bahwa kekurangan kosakata dalam suatu bahasa tersebut juga turut menjadi dorongan sang penutur untuk mencampurkan bahasa. Hal ini biasanya terjadi kepada masyarakat bilingual dan sering terjadi di masyarakat Indonesia yang bilingual atau multilingual. Seperti ketika kita sering menggunakan kosakata bahasa Jawa ketika berkomunikasi. Sama saja dengan fenomena “bahasa anak JakSel” yang terjadi.

Dewasa ini, penggunaan bahasa Indonesia yang dicampurkan oleh bahasa Inggris menimbulkan respon pro dan kontra dalam masyarakat. Ada yang menganggap bahwa justru hal tersebut adalah hal yang bagus mengingat masyarakat khususnya pelajar mulai berani menggunakan bahasa Inggris, namun ada juga yang tidak setuju karena justru kebiasaan campur kode ini

mulai menggeser identitas bangsa yaitu Bahasa Indonesia yang berbahasa Indonesia. Dengan demikian, untuk memberikan informasi tentang apa itu campur kode kepada target audiens, dirancanglah komik yang berbentuk *motion comic* yang nantinya akan disuguhkan dengan alur *storytelling* yang menarik dan diharapkan dapat memperluas wawasan serta pandangan target audiens tentang fenomena campur kode bahasa yang terjadi di Jakarta Selatan.

Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuksuposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Mccloud, 1993:9). Sedangkan *Motion Comic* adalah gabungan antara komik dengan animasi (*limited animation*). Animasi sederhana dalam komik ini lebih pada permainan *layer per layer*, umumnya antara *layer* yang berisi tokoh dengan *layer background* (Maharsi, 2011:161). Dikembangkan dari komik cetak, tak dapat dipungkiri bahwa kehadiran komik *digital* termasuk *motion comic* sangat digemari sekarang seperti misalnya *webcomic*, *webtoon*, *meme* atau *rage comics*, dan lainnya. Remaja saat ini yang tentunya banyak menghabiskan waktu di *gadget* mereka akan lebih gampang terpengaruh dan tertarik jika media perancangan berbentuk *digital* pula. Maka dari itu, *motion comic* yang unik tentunya akan memenuhi sasaran target audiens.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah *motion comic* tentang fenomena campur kode bahasa yang menjadi gaya hidup *urban* di wilayah Jakarta Selatan?

C. Tujuan Perancangan

Merancang sebuah *motion comic* tentang fenomena campur kode bahasa yang menjadi gaya hidup *urban* di wilayah Jakarta Selatan dengan penyampaian *storytelling* yang menarik.

D. Batasan Masalah

Perancangan ini menitikberatkan pada:

1. Perancangan ini mengambil riset dan fakta yang any terjadi di wilayah Jakarta Selatan.

2. Target Audiens adalah pelajar dari usia 15-25 tahun.
3. *Output* dari perancangan nantinya berupa berupa *motion comic*.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Institusi
 - a. Memperkenalkan potensi unik dari *motion comic* agar lebih bisa berkembang dalam dunia kreatif serta digemari masyarakat luas.
2. Bagi Akademik
 - a. Dapat digunakan sebagai contoh untuk mahasiswa yang sedang mengerjakan Tugas Akhir.
 - b. Menambah literasi dan referensi untuk bidang Desain Komunikasi Visual sehingga dapat dijadikan olak ukur bagi mahasiswa lainnya.
3. Untuk Target Audiens dan Masyarakat Umum
 - a. Memberikan informasi dan wawasan bahwa meskipun bahasa adalah salah satu identitas suatu bangsa, namun tidak semata-merta identitas itu hilang begitu saja hanya karena sekarang banyak yang sering mencampurkan bahasa.
 - b. Selain menambah informasi, perancangan ini sekaligus menjadi hiburan bacaan dalam bentuk *motion comic*.

F. Definisi Operasional

1. Komik

Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Mccloud, 1993:9).

2. *Motion Comic*

Motion Comic adalah gabungan antara komik dengan animasi (*limited animation*). Animasi sederhana dalam komik ini lebih pada permainan layer per layer, umumnya antara layer yang berisi tokoh dengan layer background. Pergerakan obyek dilakukan dengan

pergerakan ke kiri-kanan, maupun *zoom-in* dan *zoom-out* (Maharsi, 2011:161).

3. Budaya *Urban*

Budaya *Urban* atau *urban culture* adalah bentuk kebiasaan, cara hidup, tata kota serta bentuk kebudayaan modern yang bermacam-macam dalam kehidupan di kota. Budaya *urban* cenderung tidak berfokus pada satu kebiasaan suku saja, melainkan percampuran dari bermacam-macam suku sehingga saling mempengaruhi gaya hidup masyarakat *urban*.

4. Campur Kode

Campur kode adalah penggunaan dua bahasa atau lebih, atau dua varian dari sebuah bahasa dalam satu masyarakat tutur dengan kondisi ada sebuah kode utama atau kode dasar yang digunakan dan memiliki fungsi keotomoannya sebagai sebuah kode (Chaer dan Agustina, 2014:114).

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan data

a. Data Primer

1) Observasi

Pengumpulan data yang melalui pengamatan terutama dari percakapan sehari-hari target audiens dalam berbahasa.

2) Wawancara

Wawancara yang bercakap-cakap langsung kepada narasumber sekaligus memberikan beberapa pertanyaan terkait topik yang ingin dibahas.

3) Dokumentasi

Mencari data dokumentasi melalui perpustakaan tentang Jakarta, wilayahnya, keragamannya, dan berbagai informasi lainnya.

b. Data Sekunder

1) Sumber Tertulis (Cetak)

Mencari sumber-sumber data literatur seperti buku teori campur kode bahasa, teori-teori komik, sejarah komik, dan informasi tentang *motion comic*.td

2) Internet

Pengumpulan data verbal maupun non-verbal terkait *motion comic*, komik, dan campur kode bahasa serta mencari jurnal-jurnal terkait topik yang berkaitan dengan perancangan untuk menambah referensi.

c. Data Visual

Dokumentasi foto serta gambar yang mendukung dan menjadi sumber referensi perancangan.

2. Metode Analisis Data

Dalam merancang *motion comic* ini, metode analisis yang digunakan adalah metode analisis 5W+1H (*What, Who, Why, When, Where, How*).

1. *What*, Apa yang ingin disampaikan dari perancangan *motion comic* terhadap target audiens?
2. *Who*, Siapakah target audiens yang ingin dituju dari perancangan *motion comic* ini?
3. *Why*, Mengapa perancangan *motion comic* ini sangat penting untuk dibuat?
4. *When*, Kapan perancangan *motion comic* ini disebarluaskan kepada target audiens?
5. *Where*, Dimana Perancangan ini akan disebar?
6. *How*, Bagaimana merancang sebuah *motion comic* yang menarik, edukatif, serta komunikatif?

H. Skematika Perancangan

