

## **MOTION COMIC LEGENDA DANAU KEMBAR**

**Muhammad Rifaldi<sup>1</sup>, Zubaidah<sup>2</sup>**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual**

**FBS Universitas Negeri Padang**

**Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang**

Email: rifaldi2706@gmail.com

Submitted: 2023-02-10

Accepted: 2023-03-02

Published: 2023-03-30

DOI: 10.24036/dekave.v11i1.xxx

### **Abstrak**

Cerita rakyat di provinsi Sumatera Barat menyimpan beragam hikayat salah satunya legenda Danau Kembar. Danau Kembar untuk saat ini hanya dikenal sebagai salah satu objek wisata dua danau kembar terindah saja, namun banyak anak muda Indonesia khususnya Sumatera Barat masih kurang mengetahui dan kurang mengenal asal usul di balik cerita legenda Danau Kembar. Masih belum optimalnya cerita legenda yang berbasis media buku teks cerita. Pada era digital saat ini, para remaja lebih gemar menonton melalui media audio visual dibandingkan membaca buku teks cerita. Tujuan perancangan ini untuk merancang *motion comic* sebagai wujud untuk mengenalkan kembali dan menjaga kelestarian kisah Danau Kembar kepada generasi muda. Perancangan ini menggunakan metode model *4-D (Four D)*. Pengumpulan data didapatkan dari studi literatur. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan karya akhir ini adalah analisis 5W+1H Hasil akhir dari perancangan ini berbentuk audio visual yaitu media *motion comic*.

**Kata kunci:** *Motion, Comic, Legenda, Audio, Visual.*

### **Pendahuluan**

Pada pendapat Afif (2020) dalam jurnalnya mengatakan bahwa zaman era digital ini, cerita rakyat salah satunya legenda di Sumatera Barat kurang begitu digemari dan mulai dilupakan oleh generasi muda. Dikarenakan masih kurang efisiennya minat para remaja terhadap cerita legenda yang kebanyakan berbasis media buku teks. Sedangkan para remaja saat ini cenderung lebih tertarik menonton melalui media audio visual daripada membaca buku teks. Khususnya anak remaja berumur 13-23 tahun yang jauh lebih mudah mengingat dan memahami, apabila dibantu oleh objek visual dan bergerak seperti komik dan animasi.

Dalam hal ini, agar kelestarian warisan legenda lokal terutama kisah Danau Kembar tetap terjaga, penting mengikuti selera remaja masa kini yaitu dengan cara memanfaatkan media audio visual itu sendiri. Dalam audio visual terdapat berbagai program media yang ditawarkan seperti animasi, film, video, *motion comic* dan lain sebagainya. Salah satu media alternatif yang unik dan menarik untuk merancang

legenda Danau Kembar yaitu adalah *motion comic*, karena *motion comic* belum terlalu populer di Indonesia. Didukung pada pendapat Rozi (2018) dalam tugas akhirnya mengatakan bahwa walaupun bukan jadi hal baru dalam dunia komik namun *motion comic* sudah lumayan marak di luar negeri. Banyak dari perusahaan komik seperti Marvel dan DC Comic merilis *motion comic*, namun konsep komik seperti ini masih belum banyak dipakai oleh kompetitor yang ada dan masih kurang populer di Indonesia sehingga berpotensi untuk dikembangkan dan dikenalkan untuk saat ini.

*Motion comic* digunakan sebagai media yang menarik karena bersifat efektif, komunikatif, informatif, interaktif dan mudah diterima oleh anak-anak remaja dalam upaya mendukung untuk menyampaikan pesan moral dari cerita sebuah legenda contohnya Danau Kembar. *Motion comic* dapat menjadi potensi besar sebagai langkah awal agar generasi muda dapat mengetahui, melestarikan, dan, memperkenalkan kembali sekaligus mengambil pelajaran dari cerita legenda tersebut sampai ke generasi berikutnya.

## Metode

Metode perancangan merupakan proses strategi untuk mengorganisir latar perancangan secara sistematis dan terencana agar pengembangan ide dan data yang diperoleh dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan karakteristik dan tujuan perancangan. Pada tahap perancangan ini, metode yang digunakan dalam merancang *motion comic* legenda Danau kembar ini adalah model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Metode ini terbagi menjadi 4 tahapan yaitu:

### 1. Tahapan *Define* (Pendefinisian)

Tahapan paling awal bagi perancang untuk pendefinisian dalam menetapkan atau menentukan segala kebutuhan dan perangkat pada proses perancangan desain. Pada tahapan ini, perancang menjelaskan masalah yang terjadi pada era digital saat ini terhadap legenda Danau kembar. Cerita legenda Danau Kembar mulai dilupakan oleh generasi muda yang disebabkan karena anak remaja saat ini cenderung lebih tertarik menonton melalui media audio visual dibandingkan membaca buku teks cerita yang dianggap masih kurang optimal.

### 2. Tahapan *Design* (Perancangan)

Tahap ini penulis melakukan pengendapan dari akumulasi informasi yang didapatkan dari berbagai sumber. Kemudian mendapatkan kesimpulan dan konsep yang dirasa matang untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya. Ditahap ini juga penulis mempersiapkan diri dan mental sebelum memulai penggarapan karya.

### 3. Tahapan *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahapan proses eksekusi media dan pengembangan ide serta finishing pada semua proses desain dan perancangan yang akan dibuat. Dimulai dari penulisan naskah, desain karakter, *storyboard*, ilustrasi, proses animasi/*motion*, editing, efek sound sampai pada final project.

Selain itu, pada tahapan ini juga bertujuan untuk menghasilkan motion comic yang telah direvisi dan ditinjau (review) kembali untuk memastikan apakah proyek akhir ini sesuai dengan latar belakang, idenifikasi, batasan, dan rumusan masalah serta tujuan perancangan motion comic ini.

#### 4. Tahapan *Disseminate* (Penyebaran)

Tahapan Penyebaran bertujuan untuk menyebarluaskan media motion comic legenda Danau kembar dan juga dapat menarik perhatian pada target audience. Dengan cara mendistribusikan dan mempublikasikan *motion comic* dengan menggunakan media utama dan media pendukung.

Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan yakni studi litelatur. Untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan, data-data bersumber dari buku, jurnal, artikel, dan website.

Metode analisis data yang digunakan yaitu analisis data 5W+1H (*what, when, who, where, why* dan *how*).

##### 1. *What* (apa masalah yang diangkat?)

Masalah yang diangkat yaitu terjadi pada era digital saat ini, cerita legenda Danau Kembar tidak begitu digemari dan mulai dilupakan oleh generasi muda.

##### 2. *When* (kapan permasalahan ini muncul?)

Permasalahan muncul pada era modern saat ini, karena kebanyakan dari anak muda Indonesia khususnya para remaja Minangkabau, Sumatera Barat hanya mengenal Danau Kembar itu berupa objek wisata dua danau kembar dengan panorama nan indah saja, namun kurang mengetahui dan kurang mengenal asal usul di balik cerita legenda Danau Kembar itu sendiri.

##### 3. *Who* (siapa target audien yang dituju?)

Target sasaran utama atau target audience dari perancangan Motion Comic legenda Danau Kembar ini adalah remaja awal hingga remaja akhir yang berusia sekitar 13-23 tahun yang gemar dalam hal komik, *motion/animasi*, dan video serta penyuka cerita legenda lokal.

##### 4. *Where* (dimana wilayah target audien yang dituju?)

Perancangan *motion comic* legenda Danau kembar dibuat khusus untuk para anak muda Minangkabau, Sumatera Barat sendiri selain itu juga bisa untuk para anak muda lainnya yang ada di seluruh Indonesia.

##### 5. *Why* (kenapa permasalahan ini terjadi?)

Permasalahan terjadi karena masih kurang optimalnya minat para remaja terhadap cerita legenda yang berbasis media buku teks cerita. Sedangkan pada era digital saat ini, para remaja cenderung lebih gemar menonton melalui media audio visual dibandingkan membaca buku teks itu sendiri.

##### 6. *How* (bagaimana mengatasi permasalahan tersebut?)

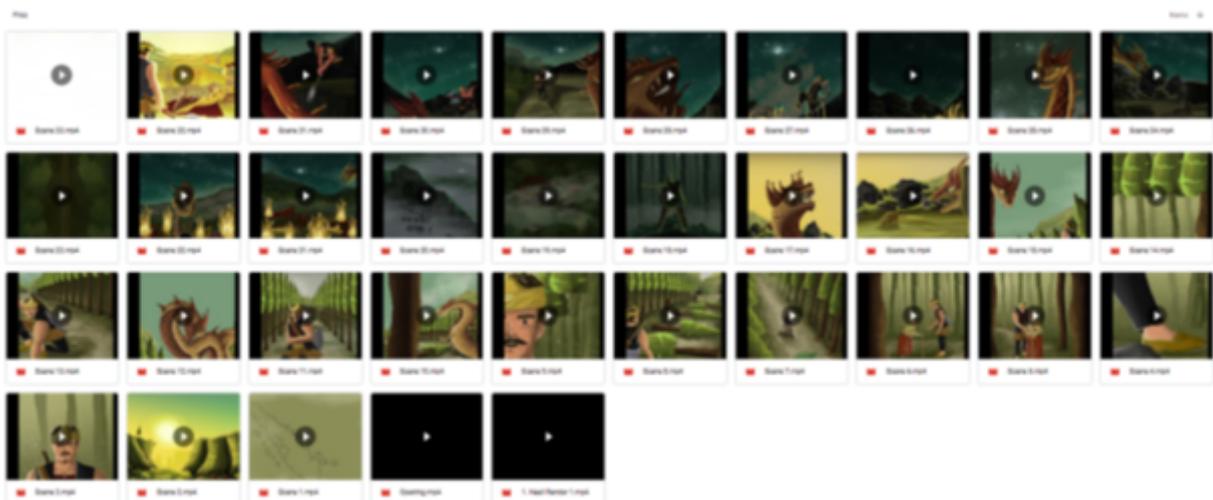
Cara mengatasi permasalahan ini adalah mengikuti selera dan minat generasi muda pada masa kini yaitu dengan memanfaatkan media audio visual itu sendiri. Salah satunya yaitu *motion comic* yang bertemakan legenda Danau kembar yang merupakan perancangan yang menggabungkan komik dan animasi yang digunakan untuk menarik minat remaja sehingga lebih mudah mengingat dan memahami pesan moral yang ingin disampaikan dalam cerita legenda Danau kembar tersebut.

Selain itu juga sebagai wujud pengenalan kembali dan melestarikan cerita rakyat khususnya legenda maka dibuatlah perancangan *motion comic* legenda Danau kembar.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah motion comic berupa media audio visual dengan gerakan animasi sederhana, berisi tentang cerita legenda Danau kembar dalam bentuk format video yang dapat diputar di aplikasi pemutar video manapun dan juga dipublikasikan ke media pendukung terutama media sosial.



Gambar 1. Keseluruhan scene gambar dan tampak visualnya  
Sumber: Muhammad Rifaldi (2023)



Gambar 2. *Opening Motion Comic* (50,8cm x 28,6cm)  
Sumber: Muhammad Rifaldi (2023)



Gambar 3. *Closing Motion Comic* (50,8cm x 28,6cm)  
Sumber: Muhammad Rifaldi (2023)



Gambar 4. Proses Editing dan Motioning  
Sumber: Muhammad Rifaldi (2023)

## B. Media Pendukung

### 1. Poster



Gambar 3. Final desain poster A2 (42 x 59,4 cm)  
Sumber: Muhammad Rifaldi (2023)

2. X-banner



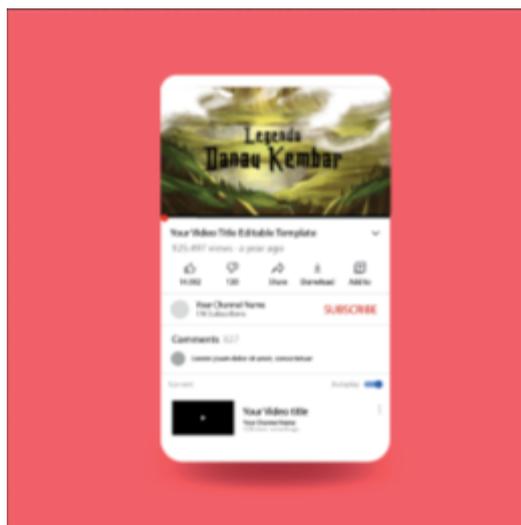
Gambar 4. Final desain x-banner (160 x 60cm)  
Sumber: Muhammad Rifaldi (2023)

3. Illustration Card



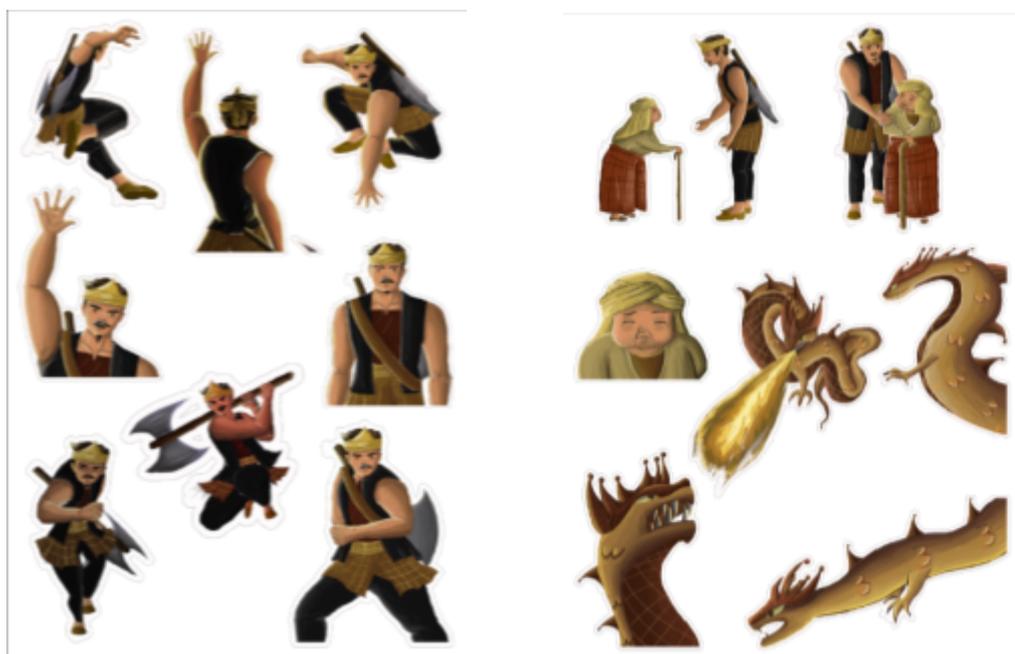
Gambar 5. Final desain card (6cm x 9cm)  
Sumber: Muhammad Rifaldi (2023)

4. Youtube



Gambar 6. Final desain Youtube  
Sumber: Muhammad Rifaldi (2023)

## 5. Sticker



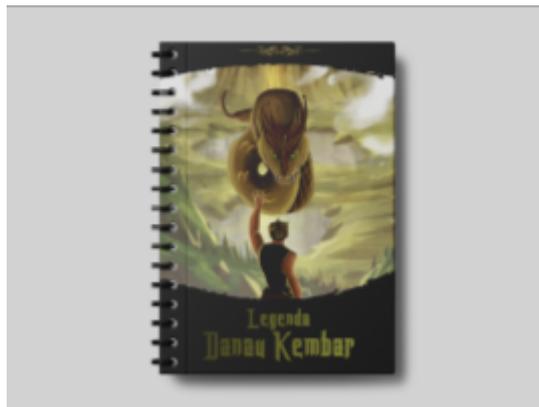
Gambar 7. Final desain sticker A4 (21 x 29,7 cm)  
Sumber: Muhammad Rifaldi (2023)

## 6. Kaos



Gambar 8. Final desain kaos A2 (42 x 59,4 cm)  
Sumber: Muhammad Rifaldi (2023)

## 7. Notebook



Gambar 9. Final desain notebook A4 (21 x 14,8 cm)  
Sumber: Muhammad Rifaldi (2023)

## Conclusion/ Kesimpulan

Motion comic ini merupakan media audio visual yang menarik bersifat efektif, interaktif, komunikatif, dan informatif. Hal ini dapat mendukung menyampaikan pesan moral, melestarikan, dan sekaligus mengenalkan kembali cerita dari legenda Danau Kembar.

## Rujukan

Afif. Z., A., & Afriawan, H. (2020). Perancangan Motion Graphic Cerita Rakyat Manangkabau. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 10(3).

Rozi, M. F. (2018). Perancangan Motion comic Cerita Rakyat Pasuruan : Pak Sakera. Tugas Akhir. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., dan Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children Leadership Training Institute/ Special Education*. Minnesota : University of Minnesota.