

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Metode *Design Thinking* digunakan dalam penelitian ini, Adapun metode *Design Thinking* memiliki lima tahapan yaitu; *Empathize*, *Define*, *ideate*, *Prototype* dan *Testing*

3.1 Analisis (Empathize)

Penelitian ini, tahapan analisis menggunakan metode 5W+1H yaitu *What* (apa), *Where* (dimana), *Who* (Who), *When* (Kapan), *Why* (mengapa) dan *How* (bagaimana). Analisis 5W 1H Adapun langkah-langkah analisis 5W 1H adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1: tabel 5W+1H

5W 1H	Pertanyaan	Jawaban
What (Apa)	Masalah apa yang akan dipilih dalam penelitian ini?	Krisis identitas, sekarang Banyak kasus-kasus masalah remaja seperti depresi, kenakalan remaja, dan penyalahgunaan narkoba salah satunya disebabkan oleh krisis identitas
Who (Siapa)	Siapa target audien untuk masalah krisis identitas dalam penitikan?	Adapun target audien adalah remaja pada usia 15-20 tahun
Why (Mengapa)	Mengapa <i>motion comic</i> dirancang untuk masalah krisis identitas?	Dikarenakan <i>motion comic</i> merupakan media berbentuk video sehingga banyak remaja bisa mengakses video tersebut, dikarenakan banyak remaja yang menggunakan Hp dan laptop.
When (Kapan)	Kapan <i>motion comic</i> dipublikasikan untuk masalah krisis identitas pada remaja?	<i>Motion comic</i> bisa digunakan setelah menyelesaikan perancangan <i>motion comic</i> .
Where (Dimana)	Dimana <i>motion comic</i> akan dipublikasikan untuk masalah krisis identitas?	untuk publikasi <i>motion comic</i> akan diterapkan pada media digital, Youtube, TikTok, Instagram dan Facebook di MA Mu'allimat
How (bagaimana)	Bagaimana <i>motion comic</i> dapat memecahkan masalah krisis identitas ?	Dengan menggunakan cerita -cerita yang dapat menjadi rujukan Ketika remaja mengalami Krisis identitas

3.1.1 Identifikasi Masalah (*Define*)

Identifikasi masalah dibutuhkan proses penggalan data. Proses penggalan data dilakukan dengan menggunakan penggalan data dengan wawancara, studi literasi, dokumen dan pencarian di internet. Hasil penyajian data Sebagian berikut:

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber untuk penggalan data berkaitan dengan materi terkait dengan perancangan ini. Wawancara pertama dilakukan dengan bapak Dr. Henricus Supriyanto, M.Hum. sebagai akademisi dan budayawan. Melalui wawancara dengan bapak Henricus Supriyanto didapatkan bahwa cerita pewayangan bima dan dewa ruci merupakan cerita yang berkaitan dengan sepiritual, dimana diceritakan bima yang menjalankan tugas untuk mencari jati diri (air kehidupan). Di beberapa daerah di Indonesia yang mengagungkan dalam arti lain cerita tersebut bisa memberikan energi positif dalam diri mereka. Sehingga bapak Henricus Supriyanto memberikan saran dan masukan untuk cerita pewayangan bima dan dewa ruci yang di gunakan bisa mengadaptasi dari buku “SERAT DEWA RUCI”. Cerita pewayangan bima dan dewa ruci dengan masalah Krisi identitas memiliki benang merah, dimana benang merah tersebut merupakan proses pencarian jati diri dari seseorang untuk menemukan siapa sebenarnya saya.

Wawancara kedua dilakukan pada tanggal 1 oktober 2022 kepada ibu sri wulandari S.Psi yang menjabat menjadi guru BK pada MA Muallimat Malang. Melalui wawancara dengan ibu sri wulandari diketahui bahwa siswa siswi MA Muallimah untuk masalah krisis identitas masih dalam tahapan belum mengarah ke negatif. Seperti, tidak menggunakan seragam sesuai ketentuan, tidak mengerjakan PR, terlambat masuk dan tidur dikelas. Gangguan umumnya terbagi menjadi dua: gangguan diinternalisasikan (*internalized disorder*) seperti rasa cemas. namun ada anak yang mengalami gangguan dieksternalisasi (*externalized disorder*) seperti perkelahian. Ketika siswa mengalami gangguan dieksternalisasi maka mereka akan keluar sendiri dari MA Mu'allimat. Untuk penyebab gangguan tersebut adalah proses peralihan kebiasaan siswa dari pengawasan orang tua ke kehidupan mandiri.

Cerita pewayangan bima dan dewa ruci bisa digunakan dari segi cerita itu sendiri, dengan tujuan siswa dapat mengambil dari pesan yang disampaikan dalam cerita dan juga dapat wawasan baru dari cerita pewayangan maupun karakter tokoh pewayangan itu sendiri. Kemudian dari media, media *audiovisual* bisa menjadi pilihan untuk menarik para siswa, dikarenakan siswa banyak mengakses media digital. Motion comic adalah jenis komik yang diubah menjadi

animasi sederhana namun tetap mempertahankan unsur-unsurnya. Karena Motion comic memiliki potensi untuk menyampaikan komik cerita secara padat dan jelas, komik gerak saat ini banyak digunakan sebagai media promosi oleh platform komik digital. Motion comic menjadi salah satu media yang cukup diminati untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak dan remaja karena potensi motion comic itu sendiri. Motion comic juga sangat dekat dengan sarana pendukung untuk menontonnya, seperti melalui telepon genggam dan komputer, yang saat ini bukan lagi sesuatu yang eksklusif (Kurniati, 2020). Sehingga *motion comic* merupakan salah satu pilihan yang digunakan untuk media pendukung pembelajaran.

Pencarian data di internet Dari data WHO pada tahun 2020 tercatat jumlah kematian pada usia 15-24 tahun sebanyak 12.880 kasus banyak penyebab kematian remaja dan dewasa awal adalah cedera dibagi menjadi dua kategori, cedera itu tidak disengaja seperti kecelakaan lalu lintas dan cedera yang disengaja seperti kekerasan. Dari *survei* nasional Kesehatan berbasis sekolah di Indonesia. ada banyak kasus kenakalan remaja seperti melakukan hubungan seksual yang dipaksa pada anak SMP dan SMA sebanyak 4,31 %, untuk anak laki-laki (5,17%) dan perempuan (3,51%) padahal tidak mau melakukannya. Pengalaman pelajar dalam perkuliahan secara fisik sekitar 23% dalam 12 bulan terakhir. Sementara perkuliahan secara fisik di dalam sekolah sekitar 25% untuk laki-laki dan perempuan 9% untuk 12 bulan terakhir.

Melalui proses penggalan dan analisis data yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa masalah krisis identitas membutuhkan media penyampaian informasi untuk penunjang pembelajaran dengan menggunakan cerita pewayang bima dan dewa ruci.

3.1.2 Pemecahan Masalah (*Ideate*)

Berdasar identifikasi masalah tersebut, perancang membuat *Motion Comic* pewayangan Bima Dan Dewa Ruci sebagai penunjang (suplemen) media pembelajaran untuk masalah krisis identitas pada remaja. Dengan menggunakan media *motion comic* sehingga diharapkan nanti banyak remaja dapat mengambil pesan moral khususnya yang berkaitan dengan krisis identitas.

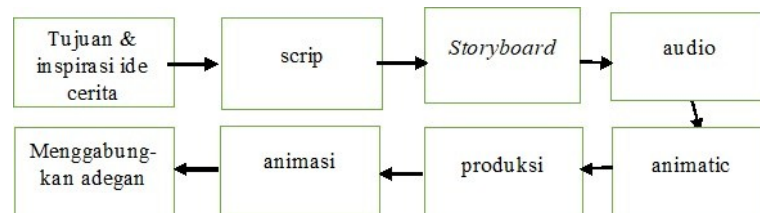
3.2 Perancangan (prototype)

3.2.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan *motion comic* ini mendapat inspirasi dari permasalahan yang sekarang banyak dihadapi oleh banyak remaja yaitu krisis identitas, sehingga peneliti memiliki ide untuk cerita diambil dari pewayangan

Bima dan dewi Ruci yang menceritakan perjalanan Bima mencari air kehidupan. Tujuan peneliti ialah merancang *motion comic* sebagai media suplemen pembelajaran untuk permasalahan krisis identitas pada remaja.

Dalam pembuatan *motion comic* ada 8 tahapan Dengan menggunakan tahapan ini menggunakan proses *motion comic*. Merk Diaz pendiri 2D Animation 101, pembicara TED Talk dan Pelatih bersertifikat Reallusion menjelaskan bahwa pembuatan *motion comic* ada 8 tahapan, yaitu tujuan dan inspirasi tahapan penting dalam proses pencarian ide. Skrip, *storyboard*, audio, animatic, produksi, animasi dan menggabungkan adegan, menggabungkan proses-proses sebelumnya dengan berpatokan pada proses animatic.



Gambar 3 1: Bagan

Keterangan gambar;

1. Tujuan & inspirasi ide cerita

Proses mencari inspirasi untuk ide cerita sehingga lebih proaktif dan lebih banyak memiliki lebih banyak Kendari dari karya anda dan menentukan tujuan dari pembuatan karya tersebut.

2. Scrip

Merupakan proses pembuatan jalan cerita, menentukan karakter dan latar.

3. Storyboard

Untuk memvisualisasikan dari proses scrip dalam bentuk gambar sederhana.

4. Audio

Proses menentukan audio *backsound*, efek suara, dubbing dan beberapa instrumental yang mendukung jalan cerita

5. Animatic

proses menyinkronisasikan audio dan gambar *storyboard*,

6. Produksi

Produksi merupakan proses pembuatan sketsa, pewarnaan, pembuatan aset karakter dan *background* pada setiap scene.

7. Animasi

Proses menggerakkan karakter dan *background*

8. Menggabungkan adegan

Proses ini merupakan proses final diambil dari proses animatic

3.2.1.1. Tujuan dan Inspirasi ide cerita.

Setelah melakukan tahapan *emphitize*, *define* dan *ideate*. Ditemukan tujuan dan inspirasi ide cerita dalam penelitian. Tujuan dalam penelitian untuk perancangan *motion comic* sebagai media suplemen pembelajaran untuk remaja usia 15- 20 tahun pada siswa dan siswi SMA sederajat. Inspirasi ide cerita diambil dari banyaknya masalah dan kasus krisis identitas pada remaja, dengan menggunakan cerita pewayangan bima dan dewa ruci. Setelah diketahui tujuan dan inspirasi ide cerita dalam perancangan *motion comic*. Dalam tahapan ini perancang berpatokan pada serat dewa untuk kesesuaian isi cerita bima dan dewa ruci. Adapun sinopsisnya sebagai berikut:

“Cerita dimulai dimana Bima mencari air kehidupan (tirta amrta) yang mendapat perintah dari gurunya yaitu durna, dalam perjalanan pertama Bima diberi petunjuk untuk mencari di hutan Tibrasara (sari pati kegawatan) yang dihuni oleh ditya (mahluk yang merikan lawan dari para dewa). Kemudian perjalanan Bima selanjutnya menuju ke Samudra besar di selatan, dengan halangan dan rintangan, Bima diberkahi bisa bertemu dengan dewa Ruci dan mendapatkan apa yang dia cari yaitu air kehidupan. Air yang dapat menyempurnakan hidup”

3.2.1.2. Scrip

Dalam tahapan pembuatan *motion comic* tahapan kedua merupakan pembuatan *scrip*. Dalam pembuatan *scrip* merupakan gambaran awal dari tahapan sebelumnya dalam bentuk tulisan. Pembuatan scrip harus sesuai dengan isi cerita dari sinopsis. dengan keterangan waktu, tempat, tokoh/karakter dan dialog. *Scrip* diadaptasi dari buku serat dewa ruci. adapun scrip untuk *motion comic* sebagai berikut:

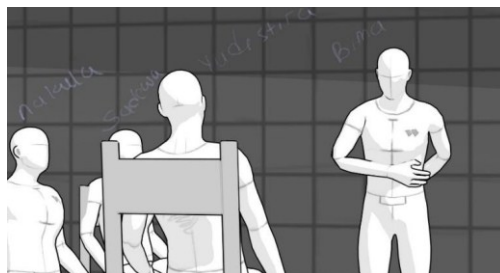
Tabel 3. 2: Scrip

NO	SCNENE	LATAR	KARAKTER	CERITA
1	##1	Pagi - KERAJAAN INDRAPRASTHA.	Bima (werkudoro), yudistira, arjuna, nakula,sadewa.	Diceritakan Bima hendak memberi kabar dan berpamitan kepada kakaknya yaitu yudistira sebaai raja dari indra- prastha, bertepatan semua adiknya hadir
2	##2	SORE – KERAJAAN HASTINAPURA.	Bima (werkudoro), druna, pabu suyudana, arya sengkuni, bisma, drusasana, rade suwiry, serta para kurawa: jayasusena, rekadurjaya dan duryudana.	Di kerajaan hastinapura bangsa kuru dan lainnya merencanakan untuk memecah belah pandawa. Salah satu rencananya dengan durna membeikan perintah kepada Bima untuk mencari air kehidupan.

3	##3	SIANG DAN MALAM – HUTAN TIBRASARA	Bima (werkudoro), Rukmuka dan rukmakala	Perjalanan pertama Bima yaitu pergi ke hutan tibrasara, namun di jalan Bima bertemu dengan ditya kembar, kemudian mereka melakukan pertempuran .
4	##4	PAGI – KERAJAAN HASTINAPURA.	Bima (werkudoro), druna, pabu suyudana, arya sengkuni, bisma, drusasana, rade suwirya, serta para kurawa: jayasusena, rekadurjaya dan duryudana.	Bima memberikan kabar bahwa di hutan tibrasara tidak ada air kehidupan, tetapi di bisa selamat dari sergapan ditya kembar, kemudian Bima melakukan perjalanan kedua ke laut selatan
5	##5	Pagi - KERAJAAN INDRAPRASTHA.	Bima (werkudoro), yudistira, arjuna, nakula, sadewa.	untuk kedua kalinya Bima mendapat banyak penolakan dari keluarga dan saudaranya. Namun Bima tetap berpegang teguh pada apa yang sudah ia percaya.
6	##6	Malam – laut selatan	Bima (werkudoro), naga nemburnawa	Dimana Bima harus bertarung di dalam air dengan ula naga yang sangat mengerikan. Namun Bima bisa menghadapinya.
7	##7	Malam – laut selatan	Bima (werkudoro), dewa Ruci	Bima bertemu dengan dewa Ruci dengan rasa heran. Kemudian Bima memulai perjalanan di dimensi lain yang dibimbing oleh dewa Ruci
8	##8	Dimensi lain	Bima (werkudoro), dewa Ruci	Bima mendapat wejangan dari dewa Ruci tentang simbol diri sendiri

3.2.1.3. Storyboard

Pada tahapan ketiga dalam pembuatan *motion comic* adalah pembuatan storyboard, dalam pembuatan *storyboard* dengan berpatokan pada *scrip*. Dengan pemilihan angel, sudut pandang, latar yang digunakan, posisi dan proporsi dalam pembuatan komik.



Gambar 3 2: Gambar *storyboard* scene 1 (sumber; dokumen pribadi)

Gambar diatas merupakan salah satu bentuk *storyboard* pada scene 1 yang menggambarkan Bima hendak berangkat ke kerajaan hastinapura untuk menemui gurunya yaitu resi durna. Dalam perancangan *storyboard* Adapun *software* yang digunakan adalah *storyboarder*. Dalam tahapan *storyboard* ada 2 jenis yaitu, karakter dan *background*.

a. Pembuatan desain Karakter.

Dalam pembuatan desain karakter perancang mengambil referensi atau gambaran dari wayang kulit dan beberapa sumber literasi yang berkaitan dengan karakter. Dalam perancangan *motion comic* ada 14 karakter diantaranya: Bima (werkudara), dewa Ruci, durna, pandawa (yudistira, arjuna, nakula, sadewa),

khirna, durna, sengkuni, bangsa kuru (drestratarta, drusasana dan duryudana), 2 ditya (ruk muka dan ruk mukala), dan naga nemburnawa. Dalam pembuatan desain karakter perancang menggunakan *software Clip Studio Paint (CSP)*, dengan ukuran canvas 1920x1080 pixel, resolusi 600 Dpi (dot per inci). Dalam pembuatan desain karakter ada 3 tahapan; konsep dan ide, sketsa, *lineart* dan pewarnaan.

1. Konsep dan ide.

Proses konsep dan ide merupakan tahapan awal dalam pembuatan desain karakter. Adapun untuk sumber referensi diambil dari file pdf mengenai tokoh wayang Jawa.



Gambar 3 3: gambar cover file PDF

Dalam file PDF ini membahas biografi dan tokoh wayang kulit dari kisah singkat tokoh wayang, silsilah dan kematiannya. Dalam file PDF ini menyertakan gambar referensi dari tokoh wayang kulit.

2. Sketsa.

Setelah tahapan sebelumnya, sketsa merupakan gambaran kasar dalam pembuatan desain karakter untuk mengurangi kesalahan dalam pembuatan desain karakter. Dengan menggunakan *pen tool*, dengan jenis *real G-pen* dengan ukuran *brush 8-15*.

3. Lineart

Lineart merupakan tahapan penegasan garis dari proses sketsa.



Gambar 3 4: gambar *lineart* karakter (sumber; dokumen pribadi)

Pada gambar diatas merupakan contoh hasil dari proses *lineart* dengan hasil garis yang lebih tegas dan jelas. Dengan menggunakan warna normal yaitu normal.

4. Pewarnaan.

Setelah tahapan sebelumnya maka tahap pewarnaan, tahapan pewarnaan merupakan tahap finishing dalam pembuatan desain karakter. Coloring bertujuan untuk memberikan warna dan detail kepada karakter.



Gambar 3 5 : Gambar pewarnaan desain karakter (sumber; dokumen pribadi)

Pada gambar diatas merupakan salah satu hasil dari proses pewarnaan yaitu, karakter bima. Dapat dilihat dari goresan garis menggambarkan ketegas dari karakter, dengan didukung pemilihan warna kulit sawo matang, menggambarkan jiwa petualang dan pekerja keras. Adapun karakter-karakter dalam perancangan *motion comic* sebagai berikut:

Tabel 3. 3: Desain karakter dan keterangan

No	Nama Karakter	Gambar	keterangan
1	Bima (werkudara)		Bima memiliki postur tubuh ideal dan tinggi besar dengan aksesoris khas kerajaan Jawa. Dengan rambut yang Panjang. Bima memiliki senjata yaitu gada, namun senjata pusaknya adalah kuku pancanaka.
2	Dewa Ruci		Dewa Ruci memiliki postur kerdil (kecil). Dengan aksesoris gelang, hiasan lengan, dan gelang. Kemudian menggunakan mahkota. Dewa Ruci menggunakan kain bermotif kotak-kotak hitam putih.

3	Durna		Durna memiliki sifat tinggi hati, sombong, congkak, dan bengis, dan dia banyak bicara. Namun, dia sangat mahir dalam olah keprajuritan dan sangat cerdas, cerdik, dan sakti. Keris bernama Cundamanik dan panah sangkali adalah simbol kekuatan resi durna.
4	Arjuna		Arjuna adalah orang yang bijak, pendiam, teliti, sopan-santun, berani, dan suka melindungi orang yang lemah. Arjuna juga memiliki pusaka-pusaka sakti lainnya. Ini termasuk Keris Kyai Kalanadah, Panah Sangkali yang diberikan oleh Resi Durna, Panah Candranila, Panah Sirsha, Keris Kyai Sarotama, Keris Kyai Baruna, Keris Pulanggeni yang diberikan kepada Abimanyu, Terompet Dewanata, Arjuna juga mengenakan pakaian yang menampilkan kebesaran, seperti Kampuh atau Kain Limarsawo, Ikat Pinggang Limarkatanggi, Gelung Minangkara, Kalung Candrakanta, dan Cincin Mustika Ampal. Sebelumnya, ini dimiliki oleh Prabu Ekalaya, raja negaraParanggelung.
5	Yudistira		Puntadewa, titisan Bathara Darma, memiliki sifat sabar, ikhlas, percaya pada kekuatan Tuhan, teguh dalam keyakinannya, tahu cara membalas budi, dan selalu bertindak jujur dan adil.
6	Nakula		Nakula adalah orang yang jujur, setia, taat, belas kasih, dan mampu menyimpan rahasia. Selain mahir menunggang kuda, Nakula juga mahir menggunakan panah dan lembing. Karena ia memiliki Aji Pranawajati yang diberikan oleh Ditya Sapujagad, Senapati dari negara Mretani, Nakula tidak dapat melupakan segalanya. Ia juga memiliki cupu yang berisi "Banyu Panguripan" atau air hidup.
7	Sadewa		Sadewa pandai menunggang kuda dan bermain panah dan lembing. Sadewa memiliki Aji Purnamajati, yang diberikan oleh Ditya Sapulebu, Senapati dari negara Mretani. Dia sangat sakti dan dapat memahami dan mengingat semua yang terjadi. Sadewa memiliki sifat yang jujur, setia, taat, belas kasih, mampu menyimpan rahasia, dan tahu cara membalas guna.
8	Prabu Kresna		Prabu Kresna adalah titisan terakhir dari Sanghyang Wisnu. Selain memiliki kekuatan magis dan tiwikrama, dia juga memiliki pusaka-pusaka sakti seperti Senjata Cakra, Kembang Wijayakusuma, Terompet atau Sangkala Pancajahnya, Kaca paesan, Aji Pameling, dan Aji Kawrastawan.
9	Drestarasta		Sejak lahir, Drestarasta tidak memiliki kedua matanya. Ia tenang dan bijaksana, tetapi lemah dalam kesabaran karena buta. Ia menerima anugerah kesaktian yang luar biasa dari dewa yang disebut Aji Leburseketi. Daya kesaktiannya akan melebur menjadi abu apa pun yang diraba atau dipegangnya.

10 Sakuni, sangkuni,
 sengkuni

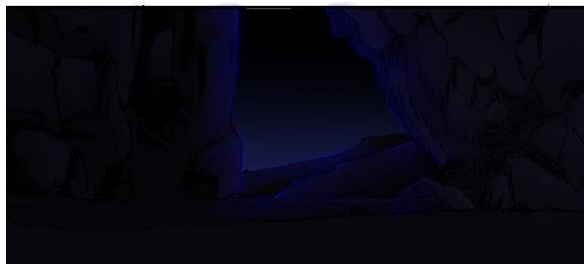


Perwatakan Sakuni adalah tangkas, pandai bicara, buruk hati, dengki, dan licik. Ia tidak hanya mahir dalam siasat, ketatanegaraan, dan tata pemerintahan, tetapi juga mahir dalam keprajuritan. Sakuni memiliki pusaka Cis, tombak pendek yang digunakan untuk memerintah gajah, yang dapat menimbulkan air jika ditanam di tanah.

11	Dursasana		Dursasana berbadan besar, gagah, dan bermulut lebar. Karakternya adalah takabur, suka bertindak sewenang-wenang, besar kepala, dan suka meremehkan dan menghina orang lain. Kyai Barla adalah pusaka Dursasana yang sangat besar.
12	Duryudana		Duryudana berwatak jujur, mudah terpengaruh oleh dungunya, dan dia menyukai kemewahan dan serba enak. Duryudana mahir bermain gada dan kebal dari segala macam senjata berkat kekuatan Minyak Tala, yang membaluri dan membasuh seluruh tubuhnya.
13	Rukmaka		Raksasa Rukmaka adalah penjelamaan dari Bathara Indra dan Bathara Bayu. Lakon Dewaruci menceritakan perjuangan Bima dalam mencari Tirta Amrta (air kehidiupan) atau Prawitasari atas perintah gurunya, Resi Drona.
14	Rukmakala		raksasa yang dikenal sebagai Rukmakala adalah Bathara Indra dan Bathara Bayu. Hanya tampil dalam lakon Dewaruci, yang menceritakan perjuangan Bima dalam mencari Tirta Amrta (air kehidiupan) atau Prawitasari atas perintah gurunya, Resi Drona.
15	Naga nembula		

b. Pembuatan latar belakang / *Background*.

Pembuatan latar belakang/*background* diperlukan untuk mendukung *setting* latar dalam perancangan *motion comic*. Dalam pembuatan *background* yang digunakan terdiri dari kerajaan Indraprastha, kerajaan hastinapura, hutan tibrasana dan laut.



Gambar 3 6 : gambar salah satu latar belakang/*background* (sumber; dokumen pribadi)

Pada gambar diatas merupakan salah satu gambar *background* hutan tibrasana dengan latar waktu malam. *Background* tersebut menggunakan *effek* cahaya berwarna biru yang dihasilkan dari cahaya bulan.

Tabel 3.4:
pembuat
n
*backgroun
d*

3.2.1.4. A

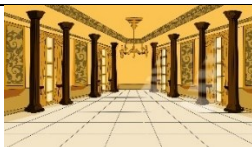
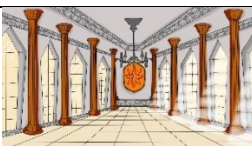
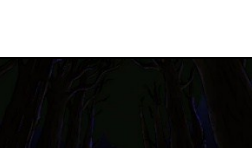
u
d
i
o

P

a
d
a

t
a
h
a
p
a
n

k
e

No	Deskripsi	Refrensi	Hasil
01	Kerajaan hastinapura, Dengan bangunan kokok, dengan 1 tower menjadi pusatnya.		
02	Kerajaan indraprasta, Dengan bangunan kokok, dengan 2 tower.		
03	Kerajaan hastinapura, Menggunakan pilar besar, hiasan dinding menggunakan gambar batik, dengan warna dominan coklat		
04	Kerajaan indraprasra, Menggunakan pilar besar, hiasan dinding menggunakan gambar batik, dengan warna dominan putih tulang		
05	Samudra Selatan, dan yang menjadi refrensi Pantai pok tunggal ini terletak di Desa tepus, Kecamatan Tepus, Kabupaten Gunung Kidul.		
06	Hutan tibrasana, untuk refrensi yang digunakan menggunakan De Djawatan Forest Banyuwangi. Hutan yang memiliki pohon yang besar. Dan menggunakan suasana malam.		

empat dalam pembuatan *motion comic* adalah audio, dalam tahapan audio dimana perancang memilih dan menggunakan audio untuk penunjang dalam perancangan *motion comic* yang terdiri dari: *backsound*, efek suara, pengisi suara dan narasi dalam perancang *motion comic*.

1. Backsound

Backsound dalam perancangan *motion comic* ada 2 *backsound* yaitu, sahara *epic dramatic piano soundaudio* dan piano 2_16_14_EAX. *Backsound* yang digunakan *didownload* dari *website pixabay.com*.

2. Efek suara.

Efek suara salah satu asset pendukung yang sangat penting untuk menghasilkan video yang terlihat hidup. Efek suara yang digunakan diataranya, efek pukulan, efek pertarungan, efek benturan, efek terjun ke laut, dan efek teriakan. Efek suara didapat dari *website pixabay.com*.

3. Pengisi suara

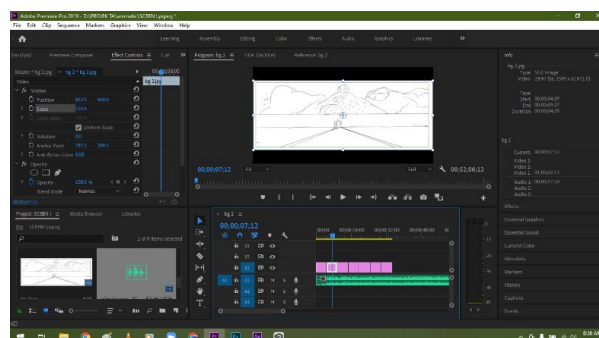
Dalam tahapan ini pemilihan pengisi suara (*voice talent*) diperlukan, dikarenakan konsep perancangan *motion comic* menggunakan pengisi suara. Penerapan pengisi suara ditempatkan pada percakapan/dialog pada video *motion comic*. Pada proses pengisi suara perancang membutuhkan bantuan teman-teman yang terdiri dari 5 orang, fuad, aji, faiqun, nawa dan saya sebagai perancang. Fuad untuk pengisi suara karakter kresna, durna, nakula, sadewa, sengkuni dan 2 ditya. Aji dalam perancangan ini sebagai pengisi suara karakter Dewa ruci. Faiqun dalam hal ini mengisi suara untuk karakter bima kemudian drestratarta. Kemudian nawa berperan sebagai pengisi suara karakter indra dan bayu. Sedangkan saya sebagai perancang mengisi suara yudistira. Dalam proses perekaman audio pengisi suara menggunakan *smartphone* kemudian dilakukan proses menghilangkan noise dari audio dengan menggunakan *website abobe podcast*.

4. Narasi

Narasi dipilih dalam perancangan *motion comic* bertujuan untuk membawa penonton/*audience* untuk merasakan segala emosi yang dialami oleh karakter. Narasi digunakan untuk mengiring cerita dalam video *motion comic*, sehingga pesan dan jalan cerita tersampaikan ke penonton. Sedangkan orang yang mengisi suara disebut narator. Adapun untuk narator dalam perancangan *motion comic* yaitu choir. Sama halnya dengan proses sebelumnya, proses narasi menggunakan alat rekam *smartphone*, kemudian di olah dengan *website adobe podcast* untuk noisnya.

3.2.1.5. Animatic

Setelah tahapan-tahapan diatas, maka akan masuk pada tahapan *animatic*, tahapan *animatic* merupakan proses menyinkronisasikan audio dan tampilan *slide show* dari gambar *storyboard*,



Gambar 3 7: proses *animatic* scene 1 (sumber; dokumen pribadi)

Proses ini menyinkronisasikan audio mulai dari pengisi suara,

background, efek suara, narasi, dan gambar-gambar *storyboard*. seperti pada gambar 3.2. dengan menggabungkan gambar per gambar maka menghasilkan video *slide show* sebagai referensi bagaimana gambaran hasil video *motion comic* nantinya dalam tahapan *animatic* merupakan tahapan yang menjadi acuan untuk tahapan proses selanjutnya . pada proses *animatic software abobe premiere pro cc2019*, dengan ukuran 1980x1080 pixel.

3.2.2 Proses Perancangan

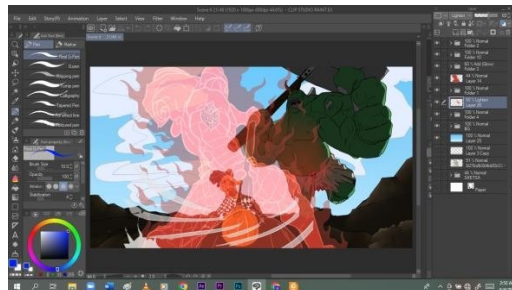
Dalam proses perancangan ada beberapa tahapan yang sudah disebutkan di atas, ada 3 tahapan yaitu:

3.2.2.1. Produksi.

Proses produksi merupakan proses paling banyak menghabiskan waktu. Proses ini merupakan lanjutan dari proses-proses sebelumnya, mulai dari memvisualisasikan *storyboard* , *renders* Gambar, aset untuk animasi.

1. Memvisualisasikan *Storyboard*.

Memvisualisasikan *storyboard* merupakan proses Gambar ilustrasi dengan perancangan sesuai dengan *Storyboard*, dengan jumlah adegan sebanyak 215 gambar. Pada tahapan ini banyak aspek yang harus dipertimbangkan mulai dari penggunaan *style* gambar, *perspektif*, warna, pencahayaan dan bayangan. Pada tahapan ini perancang menggunakan *software clip studio paint (CSP)*. Dengan ukuran *canvas* 1920x1080 pixel, dengan resolusi 600 pixel, dengan posisi *canvas landscape*.



Gambar 3 8 : gambar salah satu proses memvisualisasikan *storyboard*
(sumber; dokumen pribadi)

Dari gambar diatas merupakan salah satu contoh proses memvisualisasikan *storyboard*, dalam tahapan ini perancang menggunakan arah cahaya dari belakang karakter ditya rukmuka sehingga ditya rukmuka menjadi siluet adegan untuk karakter bima sudah menjadi besar, dengan efek disekeliling bima berubah menjadi merah yang menandakan keberanian dan kemarahan dengan ukuran yang lebih besar dari bima. Latar yang digunakan dalam gambar diatas merupakan hutan tibrasara.

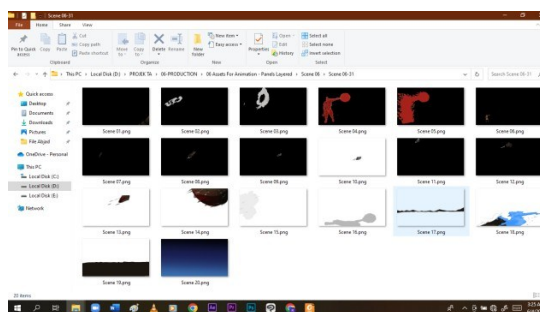
2. *Renders* Gambar



Gambar 3 9 : gambar hasil rendering (sumber; dokumen pribadi)

Dari gambar diatas merupakan hasil *rendering* gambar, *Renders* gambar bertujuan untuk mengetahui hasil gambar-pergambar dari proses sebelumnya, sehingga perancang dapat mengetahui apakah gambar tersebut sudah sesuai dengan jalan cerita video *motion comic*. Tujuan kedua dalam tahapan ini adalah menjadi patokan perancang untuk mengetahui posisi dan letak dari setiap adegan peradegan pada perancangan *motion comic*, sehingga mempermudah proses selanjutnya.

3. *Asset untuk animasi.*



Gambar 3 10 : Gambar Hasil *asset* untuk animasi
(sumber; dokumen pribadi)

Dari gambar diatas merupakan hasil dari proses pengumpulan *aset* gambar adegan peradegan untuk animasi dengan berpatokan pada tahapan *rendering* gambar. Adapun dalam proses pengumpulan *aset* gambar menggunakan jenis file gambar Jpeg, bertujuan agar digerakkan nanti bisa sesuai dengan perancangan di awal. Pengumpulan aset untuk animasi bertujuan mempermudah perancang pada tahapan selanjutnya.

3.2.2.2. *Animasi.*

Proses animasi merupakan proses dimana semua gambar adegan peradegan dari tahapan produksi di animasikan sesuai dengan scrip dan *storyboard* yang sudah dibuat dengan berpatokan pada visualisasi dari tahapan *animatic*. Pada tahapan ini perancang menentukan animasi transisi, animasi karakter, animasi *background*.

1. Animasi Transisi

Dari gambar diatas merupakan proses animasi dengan menggunakan 4 animasi transisi yaitu,

a. transtitions pain shor botton, top, right dan left,

Animasi transisi dengan (*pain shor right*) Gerakan dari kanan kekiri, (*pain shor left*) gerakan dari kiri kekanan, (*pain shor botton*) gerakan dari atas kebawah dan (*pain shor top*) Gerakan dari bawah keatas.

b. Transtitions zoom distorted zoom out dan in.

Animasi transis merupakan pergerakan zoom in dan sebaliknya.

c. Transtitions fade to back

Aniamasi transis dengan efek hitam dari objek satu ke ojek selanjutnya.

Dalam penggunaanya sesuai dengan kebutuhan dari adengan dalam perancangan *motion comic*

2. Aniamsi karakter.

Animasi karakter ada beberapa cara dalam menganimasikan karakter yang sudah proses pada tahap sebelumnya.

d. Menggunakan keyframe

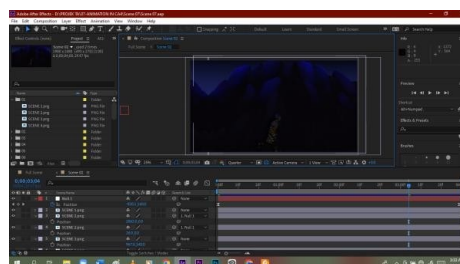
Animasi karakter menggunakan *keyframe* dengan mengambahkan *keyframe* pada *time line* baik pada *position*, *scala* dan *opacity*. Penggunaan metode ini sesuai dengan kebutuhan.

e. Menggunakan puppet position pin tool

Puppet position pin tool merupakan *tool* atau alat yang digunakan untuk memeberikan tulang atau *keyframe* sehingga dapat digerakan sesuai dengan kebutuhan perancangan.

3. Aniamsi background

Animasi *background* bertujuan untuk video *motion comic* lebih hidup dan bervariasi. Adapun aniamsi *background* yang digunakan ada 3 yaitu, *cosine rotate*, *cosine position and rotate*, *wave warp* dan *gaussian blur and wave warp*.



Gambar 3 11: contoh gambar proses animasi
(sumber; dokumen pribadi)

Dari gambar diatas merupakan peroses tahapan animasi, perancang dalam tahapan animasi menggunakan *software adobe after effect cc 2019*, dengan menggunakan ukuran video 1920x1080 pixcel. Setelah proses animasi selesai maka dilakukan proses *rendering* video menggunakan *software adobe media encoder cc 2019*.

3.2.2.3. Menggabungkan adegan

Proses menggabungkan adegan merupakan tahapan akhir dalam perancangan *motion comic* dimana semua proses dari tahapan animasi digabungkan menjadi satu. Dalam proses menggabungkan adegan peradegan dengan menggabungkan antara hasil dari proses animasi dan hasil dari audio, dengan berpatokan pada *animatic*. Setelah proses menggabungkan adegan sudah selesai maka masuk pada proses rendering.



Gambar 3 12: contoh proses penggabungan adegan
(sumber; dokumen pribadi)

Pada gambar diatas merupakan proses editing penggabungan adegan peradegan dengan *durasi* video *motion comic* yang dihasilkan adalah 25 menit. Dalam tahapan ini penrancang menggunakan *software adobe premiere pro cc 2019* dalam video *motion comic* perancangan menggunakan ukuran video 1920x1080 pixcel.

3.3. Rancangan Pengujian (*Testing*)

Pada proses pengujian ini, peneliti menggunakan metode alpha beta yaitu

3.3.1 Pengujian Alpha

Pengujian Alpha ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas produk yang telah dibuat. Proses pengujian ini dilakukan oleh :

Ahli informasi menilai dari segi materi, yaitu masalah krisis identitas dan informasi tentang cerita pewayangan Bima dan dewa Ruci.

- a. Dalam pengujian materi terkait dengan informasi krisis identitas dilakukan dengan guru BK (bimbingan konseling) pada sekolah MA muallimat yaitu ibu wulan. Berikut merupakan table pertanyaan pengujian alpa sebagai berikut:

- Apakah materi krisis identitas dengan menggunakan refrensi cerita bima dan dewa ruci bisa digunakan?

- Bagaimana menurut ibu tentang informasi dari video *motion comic*?
 - apakah media *motion comic* menarik untuk penunjang (suplemen) media pembelajaran?
 - Apakah video *motion comic* bisa menjadi media penunjang (suplemen) untuk masalah krisis identitas pada remaja?
 - Apakah ada dampak atau perubahan siswa setelah melihat video *motion comic*?
- b. Dalam pengujian materi terkait dengan informasi cerita pewayangan bima dan dewa ruci dilakukan dengan wawancara. Berikut merupakan table pertanyaan pengujian alpa sebagai berikut:
- Apakah cerita dalam video *motion comic* sudah sesuai dengan cerita pewayang bima dan dewa ruci?
 - Bagaimana menurut anda tentang informasi dari video *motion comic*?
 - Menurut anda, apakah media *motion comic* menarik dari segi visualnya?
 - Menurut anda, penggambaran karakter dalam media *motion comic* sudah menggambarkan dari cerita pewayangan bima dan dewa ruci?

Ahli media menilai dari segi tampilan *motion comic* (ilustrasi, warna, tulisan, animasi dan audio) dengan melakukan wawancara.

- Apakah cerita dari video *motion comic* mudah dipahami?
- Apakah informasi dari video *motion comic* membantu anda dalam memahami krisis indentitas dengan menggunakan cerita pewayang bima dan dewa ruci?
- Menurut anda, apakah video *motion comic* ini menarik dari segi visual/ilustrasi?
- Menurut, anda apakah video *motion comic* ini menarik dari segi animasi?
- Menurut, anda apakah video *motion comic* ini menarik dari segi warna?
- Menurut, anda apakah video *motion comic* ini menarik dari segi audio?
- Bagaimana pendapat anda jika video *motion comic* ini

dipublikasikan?

3.3.2 Pengujian Beta

Pengujian beta ini bertujuan untuk meninjau dari tampilan *motion comic* adalah materi dan informasi dapat diterima dengan jelas dan bisa dipahami. Pengujian beta ini melihatkan remaja/siswa sebagai audien, pengujian dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan melihat respondari *youtobe*. presentase 3,4%.