

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* CERITA BERGAMBAR
TENTANG LEGENDA PAKSI IRENG
DAERAH KEDISAN JEMBRANA BALI DI
PT. TANTRAZ COMICS BALI**

I Wayan Ashil Nugraha¹, Cokorda Alit Artawan, S.Sn., M.Sn ²,
I Gede Agus Indram Bayu Artha, S.Sn., M.Sn ³,

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jl. Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia

Email : muginugraha33@gmail.com

Abstrak

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta program magang dalam kegiatan MBKM pada PT. TANTRAZ COMICS BALI. Salah satu program di PT. TANTRAZ COMICS BALI yang menarik minat penulis adalah *motion comic*, berupa Katur (Karya dan Tutar). Katur Nusantara menghadirkan dongeng tradisional dengan tampilan menarik melalui kemajuan dari teknologi. Dalam Katur Nusantara penulis dituntut menyajikan cerita baru yang belum pernah diunggah sebelumnya dengan keunikan ceritanya maka dipilihlah Legenda Paksi Ireng.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini sebagian besar dilakukan melalui studi pustaka dan observasi. studi pustaka meliputi tentang pendalaman *motion comic* serta legenda Paksi Ireng.

Sistem manajemen Perusahaan PT. Tantraz Comics Bali berkaitan dengan tiga poin penting yaitu: Kolaborasi dengan dunia usaha, Ide-ide kreatif yang menarik berdasarkan seni-budaya serta Konsep-konsep relatif dan pengembangan tanpa batas. Perancangan *motion comic* Legenda Paksi Ireng yang dapat menarik minat pembaca di lakukan dengan langkah-langkah penulisan ulang cerita, menambahkan animasi gerak serta latar musik menjadikan bentuk karya yang dikerjakan menjadi *motion comic*. Menurut data yang didapatkan perancangan *motion comic* terdiri dari studi cerita, studi karakter, *storyline*, *storyboard*, sketsa, digitalisasi, pewarnaan *digital* dan *motioning*.

Kata kunci: MBKM Magang, *Motion Comic*, Katur Nusantara, Legenda Paksi Ireng

Abstract

In carrying out learning activities and internship programs in MBKM activities at PT. TANTRAZ COMICS BALI. One of the programs at PT. TANTRAZ COMICS BALI which attracted the writer's interest was the motion comic, in the form of Katur (Karya dan T tutur). Katur Nusantara presents traditional fairy tales with an attractive appearance through the advancement of technology. In Katur Nusantara the author is required to present a new story that has never been uploaded before with a unique story, so Legenda Paksi Ireng was chosen.

This study used descriptive qualitative method. Data collection of this research is mostly done through literature study and observation. Literature study covers the deepening of motion comics and Legenda Paksi Ireng.

PT. Tantraz Comics Bali relates to three important points, namely: Collaboration with the business world, Interesting creative ideas based on art and culture as well relative concepts and unlimited development. The design of Legenda Paksi Ireng motion comic that can attract the interest of the reader is done by rewriting the story, adding motion animation and background music to make the form of the work done into a motion comic. According to the data obtained, the motion comic design consists of story studies, character studies, storylines, storyboards, sketches, digitization, digital coloring and motioning.

Keywords: MBKM Apprentice, Motion Comic, Katur Nusantara, Legenda Paksi Ireng

PENDAHULUAN

Institut Seni Indonesia Denpasar merupakan salah satu lembaga perguruan tinggi yang memiliki visi menjadi pusat unggulan (*centre of excellence*) seni budaya berbasis kearifan lokal berwawasan universal. Salah satu programnya yaitu, Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu program studi yang berusaha membentuk sarjana yang memiliki keahlian dalam mengkomunikasikan suatu pesan yang diaplikasikan dalam rancangan komunikasi visual serta memiliki daya yang kreatif, inovatif, dan mandiri. Menurut Sumbo Tinarbuko (2015) Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju.

Pada era globalisasi sekarang ini, tseiap orang dituntut untuk mempunyai keahlian, pengalaman, kepekaan dalam mengatasi dan menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan yang terjadi di dunia kerja. Hal ini mendorong dibutuhkan sumber daya manusia yang handal dan dapat mengembangkan profesionalisme kerja dibidangnya. Pencapaian tersebut dapat diperoleh melalui lembaga-lembaga pendidikan formal maupun informal melalui peningkatan kualitas pendidikan dan sarana prasarana pendukung pendidikan yang baik. Untuk itu, program MBKM magang merupakan

salah satu mata kuliah yang wajib di tempuh mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar. Dilaksanakannya program ini diharapkan agar mahasiswa dapat terjun dan memahami langsung berbagai permasalahan dan tantangan yang ada di dunia kerja. Selain itu, program MBKM magang dapat menambah pengalaman dan praktik langsung di lapangan sehingga secara tidak langsung mahasiswa memperoleh pengetahuan baru serta mendukung pengetahuan yang diperoleh sebelumnya di mata kuliah yang diajarkan. Oleh karena itu, penulis bersinergi dengan pihak PT. TANTRAZ COMICS BALI dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta program magang dalam kegiatan MBKM pada PT. TANTRAZ COMICS BALI.

Salah satu program di PT. TANTRAZ COMICS BALI yang menarik minat penulis adalah *motion comic*. Komik diidentikkan sebagai buku bacaan atau kertas yang berisi gambar dengan jalinan cerita. M.S. Gumelar (2011: 7) dalam bukunya menjelaskan bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Komik selalu memiliki peminatnya tersendiri, hal ini yang membuat komik dapat bertahan keeksistennya hingga kini.

Di era digital seperti sekarang komik mengalami evolusi. Komik tidak hanya dapat dinikmati melalui buku. Kini komik dapat juga

dinikmati melalui perangkat digital seperti televisi, komputer bahkan dengan smartphone. Komik yang pada awalnya hanya merupakan kumpulan gambar kaku yang tidak bergerak kini bisa dinikmati dengan animasi gambar bergerak dan bahkan dengan audio berkat kecanggihan teknologi yang ada. Pada sekitar tahun 2005 Lionsgate perusahaan yang berasal dari Kanada merilis komik bergerak pertamanya dalam bentuk digital yang disebut *motion comic*. *Motion Comic* adalah komik/novel grafis dalam format video yang dibuat/diolah melalui proses digital animasi. Tidak seperti komik/novel grafis biasa, *motion comic* dapat dinikmati seperti halnya saat menyaksikan tayangan video animasi dari televisi, komputer maupun perangkat audio visual lainnya.

Ada banyak cerita yang dapat digunakan sebagai sumber inspirasi penciptaan karya komik, mulai dari cerita karangan sendiri hingga cerita yang sudah ada. Salah satu cerita yang menarik dan dapat digunakan sebagai sumber inspirasi komik adalah cerita rakyat dan dongeng nusantara yang kaya akan nasehat dan petuah. Budaya mendongeng yang diwariskan secara turun temurun saat ini mulai menurun, salah satu program dari PT. TANTRAZ COMICS BALI adalah Katur (Karya dan tutur) Nusantara, dimana Katur (Karya dan tutur) Nusantara disini menghadirkan dongeng tradisional dengan tampilan menarik melalui kemajuan teknologi. Tidak lepas dari cerita khas Nusantara, Katur Nusantara ingin dengan adanya sentuhan kemajuan teknologi ini mampu lebih menarik minat *audiens* karena dengan teknologi mampu memunculkan nuansa kekinian cerita

Nusantara sehingga mereka tidak melupakan budaya dan lebih mudah mengaksesnya.

Dalam Katur Nusantara ini penulis dituntut untuk menyajikan cerita baru yang belum pernah diunggah sebelumnya dan dengan keunikan serta penokohan yang jelas, maka dari itu di pilihlah cerita Paksi Ireng. Cerita Paksi Ireng adalah legenda yang berasal dari daerah Kedisan, Jembrana secara umum cerita ini sangat jarang dituturkan sehingga memang memunculkan nilai khususnya, dimana dalam cerita ini memunculkan sosok makhluk spiritual dalam wujud hewan yaitu burung hitam besar yang menjadi penguasa wilayah tersebut dan akan membuat pembaca tertarik. Terlebih lagi dengan adanya fakta dilapangan bahwa sebuah nama “Kedisan” digunakan pada berbagai daerah lainnya di Bali. Hal ini tidak lepas dari budaya kita di Bali yang mana di Bali kepercayaan akan *rwa bhineda* dan adanya *skala* dan *niskala*. Di daerah tersebut juga ada sebuah mitos yang tersebar yang berhubungan dengan cerita ini dimana mitos itu masih di percayai hingga kini, adapun mitos itu adalah jika ada seekor burung gagak yang hinggap di rumah atau mengitari rumah maka di percaya pemilik rumah akan terkena musibah atau ada orang yang meninggal. Penyebaran mitos ini, berkaitan erat dengan isi dari cerita Legenda Paksi Ireng. Hal ini membuat cerita Paksi Ireng menjadi sebuah cerita yang makin sangat menarik. Didalam ceritanya ini juga kaya akan petuah luhur dan nasehat seperti dimana tanah di pijak maka disana langit dijunjung, kita harus senantiasa menghargai dan menghormati tradisi serta kepercayaan di suatu tempat meski itu bukan tempat tinggal kita. Kita harus

selalu menjaga sikap sopan santun dan rendah hati dimanapun kita berada, yang saat ini kebanyakan orang sering bersikap tidak sopan dan apatis. Cerita Paksi Ireng ini dikemas dengan komik animasi dalam bentuk *motion comic*. Dengan tujuan melestarikan budaya yang ada. Maka dari itu peneliti mengambil judul “PERANCANGAN *MOTION COMIC* CERITA BERGAMBAR TENTANG LEGENDA PAKSI IRENG DAERAH KEDISAN JEMBRANA BALI DI PT. TANTRAZ COMICS BALI”

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan dan pokok pembahasan sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem manajemen serta bimbingan perancangan *motion comic* Legenda “Paksi Ireng” oleh mitra MBKM magang PT. Tantraz Comics Bali?
2. Bagaimana langkah-langkah perancangan media Desain Komunikasi Visual *Motion Comic* Legenda “Paksi Ireng” yang dapat menarik minat pembaca?

Metode analisis data

Penggunaan analisis data dalam penulisan ini mengambil metode deskriptif kualitatif yaitu merupakan penggambaran sifat dan juga suatu keadaan dimana keadaan tersebut berjalan pada saat penelitian dilakukan. Metode penelitian deskriptif kualitatif menurut Sugiyono (2018:15) adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat postpositivisme yang biasa digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci dan

melakukan melukiskan suatu keadaan secara objektif atau berdasarkan fakta-fakta yang tampak. Prinsip dasar dari metode ini mengelola dan juga melakukan analisis data yang dikumpulkan menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur dan juga mempunyai makna. Deskriptif kualitatif adalah penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik. Deskriptif kualitatif menekankan pada makna dan pemahaman dari dalam, penalaran, definisi dari sesuatu tertentu lebih banyak meneliti yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, pendekatan kualitatif lebih menekankan proses daripada hasil akhir.

Pengumpulan data dalam penelitian ini sebagian besar dilakukan melalui studi pustaka dan observasi, adapun studi pustaka meliputi tentang pendalaman komik, *motion comic* maupun studi pustaka tentang legenda Paksi Ireng. Dalam perancangan *motion comic* dibagi ke dalam beberapa tahapan yaitu studi pustaka tentang *motion comic* dan legenda Paksi Ireng, analisis data dari kumpulan referensi, observasi, analisis hasil pengolahan data, membuat narasi, mengumpulkan aset grafis, motioning dan publikasi sosial media proses di mana hasil *motion comic* dipublikasikan ke sosial media untuk dapat diakses.

Analisa

Struktur organisasi dari mitra MBKM magang PT. Tantraz Comics Bali terdiri dari Direktur Perseroan, Direktur Utama, Direktur Utama, serta *Content Creator* dan. Untuk proses manajemen perusahaan dalam mengerjakan suatu proyek karya PT.

Tantraz Comics Bali, bertujuan untuk mewujudkan sistem Ekonomi Kreatif, dimana dalam pelaksanaannya diperlukan:

1. Kolaborasi dengan dunia usaha dan pemerintah sebagai dasar yang menjadi nara sumber ataupun klien dari PT. Tantraz Comics Bali. Hal ini dilakukan karena berkaitan erat dengan unsur budaya lokal Bali yang diterapkan PT. Tantraz Comics Bali pada tiap karya perusahaannya.
2. Ide-ide kreatif yang menarik dengan dasar seni-budaya. Pada poin ini dapat dilihat penerapannya pada karya-karya dari PT. Tantraz Comics Bali yang mengangkat tema-tema cerita lokal daerah Bali sejarah dan folklor yang merupak *content* yang sangat menarik untuk diangkat menjadi suatu karya.
3. Konsep-konsep yang relatif dan pengembangan tanpa batas. Poin ini berkaitan dengan sistem manajemen pengerjaan karya yang diterapkan PT. Tantraz Comics Bali yang berfokus pada penulisan cerita dari karya yang mereka adaptasi. Seperti yang dikerjakan penulis pada kegiatan MBKM magang. Penulisan adaptasi suatu karya dapat di eksplorasi lebih jauh guna meningkatkan daya tarik dari suatu karya yang dibuat dari cerita tersebut.

Ketiga poin tersebut merupakan bagian inti dari setiap kegiatan penciptaan karya ataupun proses manajemen dari PT. Tantraz Comics Bali.

Pelaksanaan MBKM magang dilakukan dengan observasi ke

Tantraz Comic Studio yang kemudia melakukan wawancara kepada narasumber Putu Gde Ary Wicahyana selaku direktur perseroan dan Putu Yudik Juniarta selaku *content creator* perusahaan yang ditunjuk menjadi pembimbing dari pengerjaan karya selama program MBKM magang, serta melakukan kegiatan dokumentasi. Pelaksanaan MBKM magang dilaksanakan secara luring dan daring. Penulis bersinergi dalam salah satu program Trantraz Comic Studio yaitu katur (karya tutur) Nusantara dalam bentuk *Motion Comic*. Pelaksanaan MBKM magang dilanjutkan dengan proses study pustaka tentang *Motion Comic* dan pencarian cerita. Pada awalnya di pilih 3 cerita yaitu Paksi Ireng, I Bawang Lan I Kesune, dan Diah Tantri. Setelah Asistensi dilakukan dengan pembimbing dan mitra MBKM magang maka di putuskan untuk mengerjakan cerita Paksi Ireng.

Penulis mengaplikasikan gaya penulisan atau penceritaan ulang dari penulis berdasarkan cerita yang telah dipilih, diterapkan lah sudut pandang pembaca kepada Paksi Ireng dengan tujuan menarik minat pembaca. Proses ini adalah hal yang amat ditekankan oleh pihak mitra MBKM magang yang merupakan sebuah ciri khas dari karya-karya yang diadaptasi pada karya *motion comic* yang menjadi program mitra MBKM magang. Selanjutnya kemampuan penulis dalam bidang ilustrasi diterapkan dan dimanfaatkan pada program kemitraan berupa proyek karya *motion comic*. Proses ilustrasi diawali dengan layout kasar yaitu teknik ilustrasi manual pada kertas dengan penyampaian cerita lewat narasi dan sudut pandang utama yaitu tokoh Paksi Ireng.

Lalu proses ke 2 dengan Layout komprehensif dimana disini gambar sudah mendekati komposisi final dengan tehnik pengerjan digital. Komposisi gambar di sajikan dengan bentuk, warna dan unsur-unsur visual lainnya yang mendukung tampilan ilustrasi cerita. Berikut penulis memaparkan narasi beserta ilustrasi yang ditampilkan pada cerita *motion comic* Legenda Paksi Ireng:

Narasi: Paksi Ireng yang tinggal di bagian Bali Barat hidup dalam perasaan bosan berabad-abad.



Gambar 1. *Layout* komprehensif bagian cerita pertama, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Suatu ketika 2 orang pemuda mendatangi wilayah kekuasaannya.



Gambar 2. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-2, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Mereka memasuki hutan tanpa meminta izin, atau menyampaikan maksud tujuan kedatangan mereka.



Gambar 3. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-3, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Paksi Ireng menguji mereka, dengan kesaktiannya Ia mengubah wilayah kekuasaannya menjadi lahan yang tandus.



Gambar 4. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-4, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Pantang menyerah, mereka menelusuri wilayah tersebut hingga berminggu-minggu waktu berlalu.



Gambar 5. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-5, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Habis kesabarannya, Pria termuda mengumpat atas keadaan tempat yang mereka datangi.



Gambar 6. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-6, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Saudaranya berusaha menenangkan, namun ia tak henti menghina tanah gersang dan berbatu ini.



Gambar 7. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-7, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Paksi Ireng dibuat kesal dengan perkataan tersebut, ia memunculkan awan gelap untuk mengusir mereka.



Gambar 8. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-8, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Tersulut emosinya, Si adik bersikap menantang penguasa wilayah tersebut untuk menunjukkan dirinya.



Gambar 9. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-9, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Marah! Paksi Ireng menunjukkan wujudnya dari balik awan, mengagetkan kedua pemuda tersebut.



Gambar 10. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-10, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Geram! Paksi Ireng mencengkram pria yang telah menghina wilayah kekuasaannya.



Gambar 11. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-11, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Dengan kesaktian Paksi Ireng, petir menyambar pemuda yang lancang itu.



Gambar 12. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-12, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Petir itu mengutuk wujud pemuda tersebut menjadi seekor burung hitam bersuara gagu.



Gambar 13. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-13, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Si kakak yang ketakutan memohon ampun atas adiknya kepada Paksi Ireng.



Gambar 14. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-14, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Ia memohon untuk menggantikan adiknya menerima kutukan tersebut, karena ia telah lalai menjadi seorang kakak.



Gambar 15. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-15, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Namun nasi telah menjadi bubur, kutukan tersebut tidak dapat ditarik kembali.



Gambar 16. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-16, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Tanpa henti Ia memohon ampun atas Adiknya, mestinya Ia bisa mendidik Adiknya agar bersikap lebih santun dan rendah hati.



Gambar 17. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-17, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Sebagai ganti nasib adiknya, Paksi Ireng memutuskan untuk mengabulkan keinginan pemuda tersebut.



Gambar 18. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-18, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Tulus, pemuda itu hanya berkeinginan mencari lahan yang subur untuk di tinggali dan dijadikan tanah garapan.



Gambar 19. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-19, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Paksi Ireng menanyakan, kenapa Ia tidak meminta perhiasan emas atau kekayaan melimpah lainnya.



Gambar 20. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-20, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Pemuda itu menjawab dengan tulus, bahwa lahan yang subur lebih berharga untuk menghidupi dia dan keturunannya nanti.



Gambar 21. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-21, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Paksi Ireng menghapuskan ilusinya, lahan yang tadinya tandus kini terlihat subur.



Gambar 22. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-22, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Paksi Ireng berkata bahwa ilusi itu dibuat karena mereka datang tanpa mengucapkan ijin, maksud atau tujuan kedatangan mereka.



Gambar 23. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-23, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Namun karena ketulusan hatinya, Sang Kakak dihadahi wilayah subur yang menjadi impian mereka selama ini.



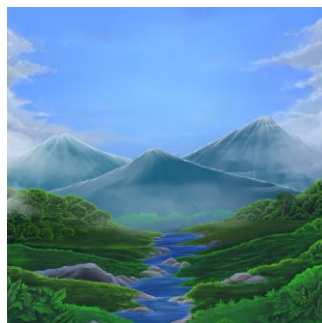
Gambar 24. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-24, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Dan karena sikap arogannya, Sang Adik dikutuk menjadi seekor gagak yang bertugas membawakan kabar duka dan kemalangan.



Gambar 25. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-25, sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi: Paksi Ireng mengingatkan, Ia akan terus mengawasi orang-orang yang kelak tinggal diwilayah tersebut, agar tidak mengulangi kesalahan yang saman.



Gambar 26. *Layout* komprehensif bagian cerita ke-26, sumber: Dokumentasi Penulis

Proses ke 3 *Final artwork*, dimana disini bentuk dari karya sudah mencapai tahap akhir, setelah melalui beberapa proses pengerjaan. Tahap

final ini karya sudah dalam bentuk penerapan media baru yaitu *Motion Comic* dengan terdiri dari unsur gerak animasi, serta suara berupa latar musik yang disajikan untuk mendukung suasana yang ingin dibangun dalam cerita yang ingin disampaikan.



Gambar 27. *Final artwork*, Sumber: Dokumentasi Penulis

Selanjutnya tahap diseminasi dilaksanakan dengan melakukan pameran secara online yaitu memposting karya pada media social Instagram dengan ketentuan mengumpulkan minimal 100 *like*. Proses diseminasi dilakukan untuk dijadikan tolak ukur penilaian karya dari kegiatan MBKM magang.

Simpulan

1. Sistem manajemen Perusahaan PT. Tantraz Comics Bali berkaitan dengan tiga poin penting dari gambaran mitra, untuk menuju PT. Tantraz Comics Bali bersistem Ekonomi Kreatif. Ketiga point tersebut:
 - a) Kolaborasi dengan dunia usaha,
 - b) Ide-ide kreatif yang menarik dengan dasar seni-budaya,
 - c) Konsep-konsep yang relatif dan pengembangan tanpa batas.

Ketiga poin tersebut menjadi menjadi tolak ukur dari PT.

Tantraz Comics Bali dalam proses berkarya atau penciptaan mereka, baik dalam ranah memenuhi permintaan klien, ataupun penciptaan karya identitas PT. Tantraz Comics Bali sendiri.

2. Perancangan *motion comic* legenda “Paksi Ireng” yang dapat menarik minat pembaca di lakukan dengan langkah-langkah penulisan ulang cerita menjadikan tokoh Paksi Ireng sebagai pemeran utama dan sudut pandang utama dalam komik dan narasi, menambahkan animasi gerak serta latar music menjadikan bentuk karya yang dikerjakan menjadi *motion comic*. Menurut data yang didapatkan perancangan *motion comic* terdiri dari studi cerita, studi karakter, *storyline*, *storyboard*, sketsa, digitalisasi, pewarnaan digital dan *motioning*. Pada pembuatan *motion comic* juga ada elemen-elemen yang perlu diketahui untuk mendapatkan kesan komiknya yaitu visual object, text narasi cerita, dan background. Peranan desainer pada perancangan *motion comic* hampir dapat mencakup seluruhnya mungkin hanya perancangan latar music yang tidak mencakup pelaksanaan kegiatan oleh penulis.

Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengikuti kegiatan MBKM magang di PT. Tantraz Comics Bali diharapkan tempat kerja yang di sediakan dapat ditata lebih baik untuk kemudahan dan kenyamanan saat bekerja di lokasi mitra MBKM magang.

Untuk segala kebaruan sistem dan program MBKM yang pertama

kali diterapkan di Institut Seni Indonesia Denpasar penulis mengharapkan, kesiapan lebih dini dari tiap persyaratan yang menjadi tolak ukur dari kegiatan mahasiswa selama MBKM berlangsung.

Demikian penulis sampaikan segala cakupan ataupun isi dari laporan akhir ini telah penulis kerjakan dengan sebaik-baiknya. Diharapkan kedepannya kritik ataupun saran pada karya tulis ini mampu disampaikan dengan baik bagi para pembaca ataupun mahasiswa yang menggunakan laporan akhir ini sebagai referensi ataupun acuan penulisan, Terimakasih.

Daftar Pustaka

- Gumelar, M.S, 2011, *Comic Making*, Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Manajemen*. Alfabeta
- Tinarbuko, Isidorus Tyas Sumbo 2015, *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*, CAPS, Yogyakarta. ISBN 978-602-9324-56-3

Narasumber

- Gde Ary Wicahyana, Putu. Wawancara. PT. Tantraz Comics Bali : 15 Desember 2021. Denpasar, Bali.