

# Perancangan *Motion Graphic* Cerita Rakyat Sumatera Utara Putri Naga Putih Di Tantraz Comic

Ni Putu Dewi Anggraeni<sup>1</sup>, I Putu Arya Janotama<sup>2</sup>, Ni Ketut Pande Sarjani<sup>3</sup>

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

[anggraenidewi@gmail.com](mailto:anggraenidewi@gmail.com)

---

## ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang perancangan karya *motion graphic* yang mengangkat tentang cerita rakyat asal Sumatera Utara berjudul “Putri Naga Putih” yang memiliki makna tentang kedekatan keluarga dalam membantu pembentukan karakter anak bangsa, di tempat magang MBKM, Tantraz Comic. Metode yang digunakan dalam perancangan karya *motion graphic* ini adalah metode pelaksanaan *blending learning* yang merupakan kombinasi bekerja *face-to-face* dengan bekerja secara *online*, serta melakukan metode pengumpulan data primer (observasi dan wawancara) dan pengumpulan data sekunder (studi pustaka dan dokumentasi) kepada pihak mitra, terkait proyek magang. Untuk merancang media *motion graphic* yang komunikatif dalam menyampaikan pesan tentang komunikasi yang baik secara dua arah antara orang tua dan anak dengan cerita Putri Naga Putih, maka diperlukan perancangan visual yang menarik pada cerita bergambar berbentuk *motion graphic*, serta mempublikasikan cerita tersebut kedalam akun instagram Katur Nusantara agar mudah diakses secara luas serta melalui beberapa tahapan seperti: Melakukan identifikasi terhadap literasi cerita rakyat Putri Naga Putih, penulisan sebuah narasi, pembuatan ilustrasi, serta pembuatan *motion graphic*. Melakukan analisis data terhadap hasil identifikasi yang diperoleh dengan menggunakan studi literatur seperti pengertian magang, pengertian *motion graphic*, dan pengertian cerita rakyat. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk memperbaiki dan menyempurnakan karya tulis ini. Penulis juga berharap artikel ini dapat bermanfaat bagi khalayak ramai.

Kata kunci : *Motion Graphic*, Cerita Rakyat, Magang

## ABSTRACT

*This article discusses the design of a motion graphic work that focuses on folk tales from North Sumatra entitled “Putri Naga Putih” which has the meaning of family closeness in helping the formation of the character of the nation's children, at the MBKM internship, Tantraz Comic. The method used in designing this motion graphic work is the blending learning method, which is a combination of working face-to-face with working online, as well as conducting primary data collection methods (observations and interviews) and secondary data collection (library studies and interviews) secondary data collection (library studies and documentation) to partners, related to internship projects. To design media communicative motion graphics in conveying messages about good two-way communication between parents and children with the story of Putri Naga Putih, so An attractive visual design is needed for the story, illustrated in the form of*

*motion graphics, as well as publishing the story into an Instagram account. Katur Nusantara to be easily accessed widely and through several stages such as: Identifying the literacy of Putri Naga Putih folklore, writing a narrative, making illustration, and making motion graphics. Perform data analysis on the identification results obtained by using literature studies such as the meaning of internship, understanding of motion graphics, and understanding folklore. The author expects constructive criticism and suggestions from readers to improve and improve this paper. The author also hopes that this article can be useful for the general public.*

*Keywords: Motion Graphic, Folklore, Intern*

## **PENDAHULUAN**

Anak-anak yang sedang berada pada usia emas (*golden age*) mengalami proses pertumbuhan, baik secara fisiologis, sosiologis, maupun psikologis yang berkembang sangat pesat. Apa yang dialami anak pada masa awal pertumbuhan dan perkembangannya akan berdampak pada kehidupannya di masa yang akan datang. Untuk menciptakan dampak yang positif bagi anak-anak, mereka memerlukan rangsangan yang berpengaruh untuk membentuk karakternya dengan baik. Hal ini adalah pondasi yang kuat untuk membantu perkembangan kepribadiannya. Pembentukan kepribadian ini dapat dilakukan melalui pengenalan karya-karya sastra nusantara. Karya sastra erat dengan pengembangan bahasa. Melalui bahasa, anak-anak dapat mengembangkan bidang lainnya jika bahasa sebagai media diwujudkan dalam metode pembelajaran seperti bercerita dan dialog. Pada anak usia dini, perkembangan bahasa yang baik bersifat teratur, bertahap, dan bergantung dari kesempatan belajar (Allen, 2010:30). Untuk itulah kegiatan pembelajaran harus mendukung perkembangan bahasa anak, sebab dengan bahasa anak dapat berkomunikasi dengan yang lain, seperti mengungkapkan perasaan, ide, dan menanyakan pertanyaan. Karya sastra akan lebih berpengaruh kepada pertumbuhan dan perkembangan karakter anak dengan memvisualisasikan karya sastra tersebut ke dalam sebuah buku cerita bergambar. Stimulasi secara

visual dapat membantu anak-anak untuk membayangkan dan memahami isi dari karya sastra tersebut, sehingga memberi pengaruh lebih terhadap pertumbuhan dan perkembangan karakter anak usia dini. 4 Sastra anak mengandung pesan yang baik dan membawa manfaat bagi perkembangan karakternya. Karakter sastra anak tersebut terdapat dalam cerita rakyat nusantara seperti Putri Naga Putih. Putri Naga Putih merupakan dongeng atau cerita rakyat yang berasal dari Sumatera Utara menghadirkan hubungan antara ayah dan anak. Cerita rakyat tersebut sesuai untuk disajikan kepada anak usia dini dengan melihat nilai-nilai yang terkandung didalamnya Melalui program MBKM magang, penulis ingin turut serta membantu secara tidak langsung dalam membentuk karakter anak melalui proyek magang yang dilaksanakan. Program Pembelajaran Matakuliah Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) dua semester di luar Prodi dan di luar Perguruan Tinggi diselenggarakan dengan kerjasama mitra Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI) yang memiliki relevansi, reputasi, dan dedikasi dalam pemajuan pendidikan tinggi bidang seni, desain, industri kreatif dan kebudayaan. Bentuk program pembelajaran MBKM Fakultas Seni Rupa dan Desain, selaras dengan panduan umum Program MBKM Institut Seni Indonesia Denpasar yang mengacu pada Permendikbud No. 3, Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka.

Program Pembelajaran Matakuliah MBKM meliputi delapan program pembelajaran yakni pertukaran pelajar, magang/praktik kerja, asistensi mengajar di satuan pendidikan, penelitian/riset, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, studi/proyek independen, dan membangun desa/kuliah kerja nyata tematik. Dalam hal ini, penulis akan melaksanakan program Magang di sebuah studio bernama Tantraz Comics yang berlokasi di Kompleks Ruko Merdeka Arcande Nomor 4 di Jalan Merdeka, Tanjung Bungkak, Denpasar, Bali. Di Studio Tantraz Comic, penulis memvisualisasikan cerita rakyat nusantara Putri naga putih ke dalam bentuk cerita bergambar yang dibuat dengan media digital berupa *Motion Graphic*. *Motion Graphic* merupakan potongan animasi 5 atau rekaman digital yang menciptakan ilusi gerakan atau rotasi, dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia. Grafik gerak biasanya melalui teknologi bertenaga manual. Cergam motion graphic ini divisualisasikan kedalam bentuk Instagram Post atau postingan Instagram. Penulis mengangkat cerita rakyat Nusantara berjudul “Putri Naga Putih” karena cerita ini mengisahkan tentang kesalahan persepsi seorang anak kepada ayahnya, dimana sang anak mengira ayahnya tak cukup memberikan kasih sayang kepadanya. Hal ini terjadi akibat kurangnya komunikasi yang baik antara ayah dan anak, sehingga berpengaruh terhadap kondisi psikologis anak yang cenderung menyalahkan dirinya sendiri atas ‘kebencian’ ayahnya padanya, dimana kebencian itu adalah persepsinya semata. Penulis beberapa kali menemukan kejadian nyata secara personal tentang kesalahpahaman antara orang tua dan anak akibat komunikasi yang tidak baik diantara keduanya, sehingga penulis ingin menyampaikan pentingnya komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sejak usia dini melalui cerita ini. Putri Naga Putih memberikan nilai tentang pentingnya jalinan kasih yang kuat antara orang

tua dengan sang anak dalam pembentukan kepercayaan diri dan karakter anak. Dengan mengusung cerita rakyat Nusantara berjudul “Putri Naga Putih” ini, penulis berharap agar dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan karakter anak serta membantu memperkenalkan salah satu cerita rakyat nusantara kepada anak-anak yang merupakan generasi penerus bangsa. Dengan melaksanakan kegiatan magang ini, penulis diharapkan agar dapat mendapatkan wawasan dan pengalaman yang lebih luas sesuai bidang keahlian, khususnya Desain Komunikasi Visual dalam menyampaikan pesan dari cerita rakyat tersebut ke khalayak umum.

Dalam artikel ini, penulis akan membahas tentang bagaimana cara membantu menyampaikan pesan tentang komunikasi yang baik secara dua arah antara orang tua dan anak dengan cerita Putri Naga Putih serta bagaimana merancang cerita bergambar *motion graphic* yang komunikatif, dapat membantu pembentukan karakter dan dapat disenangi anak-anak.

## Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai, yakni :

1. Tujuan Umum
  - a. Dapat memberikan pengalaman dan manfaat untuk diri sendiri sebagai seorang desainer dalam merancang media komunikasi visual.
  - b. Untuk memberikan informasi kepada khalayak ramai / masyarakat luas khususnya kepada anak-anak tentang cerita rakyat Putri Naga Putih melalui buku bergambar digital berbentuk *motion graphic*.
2. Tujuan Khusus
  - a. Untuk mengetahui cara membantu menyampaikan pesan tentang komunikasi yang baik secara dua arah antara orang tua dan anak dengan cerita Putri Naga Putih
  - b. Untuk mengetahui menyusun / merancang media *motion graphic* cerita bergambar yang efektif dan komunikatif serta dapat

membantu membentuk karakter anak untuk digunakan untuk memperkenalkan cerita rakyat Putri Naga Putih dari Sumatera Utara.

#### Manfaat

Adapun manfaat dari hasil program magang MBKM ini, yaitu:

##### 1. Manfaat Akademik

- a. Sebagai pengetahuan dan wawasan tambahan agar mahasiswa dapat mengetahui proses merancang atau menyusun suatu media komunikasi visual khususnya tentang buku bergambar berbentuk *motion graphic* mengenai cerita rakyat Sumatera Utara berjudul Putri Naga Putih
- b. Melatih dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan mahasiswa mengenal kondisi yang terjadi secara nyata.
- c. Agar dapat di jadikan referensi atau bahan perbandingan bagi kegiatan pembelajaran berikutnya.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bacaan dan sumber informasi kepada khalayak umum/masyarakat khususnya anak-anak tentang pentingnya melestarikan cerita rakyat Putri Naga Putih dari Sumatera Utara melalui buku bergambar.
- b. Untuk mengenalkan kepada masyarakat, khususnya anak-anak mengenai cerita rakyat Sumatera Utara Putri Naga Putih.

#### Ruang Lingkup Magang

Ruang lingkup kegiatan magang di studio Tantraz Comic yaitu merancang buku cerita rakyat nusantara bergambar berbasis digital menggunakan *motion graphic*. Adapun spesifikasi kegiatannya yaitu sebagai berikut:

- a. Mencari literasi secara digital terkait cerita rakyat Sumatera Utara Putri Naga Putih.
- b. Melakukan riset secara digital tentang

penyampaian cerita rakyat yang baik bagi anak-anak.

- c. Membawakan kembali cerita tersebut ke dalam bentuk narasi.
- d. Membagi narasi sesuai *scene*, kemudian mengembangkan tata bahasanya ke dalam bahasa yang mudah dipahami anak-anak.
- e. Merancang desain karakter-karakter dari cerita rakyat Sumatera Utara Putri Naga Putih.
- f. Membuat *storyboard* dari cerita rakyat Sumatera Utara Putri Naga Putih.
- g. Membuat ilustrasi sesuai *storyboard*.
- h. Mengembangkan ilustrasi yang sudah dibuat ke dalam bentuk *motion graphic*.
- i. *Finishing*.
- j. Mempublikasikan karya yang telah selesai dirancang kedalam akun instagram Katur Nusantara.

#### METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan magang di Tantraz Comics ini dibimbing langsung oleh salah satu pekerja yang berperan menjadi pembimbing akademik sekaligus fasilitator untuk memastikan peserta magang telah melakukan kegiatan magang sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaan kegiatan Magang MBKM ini, penulis menggunakan metode *blending learning*, yaitu merupakan sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi social (Semler 2005).

Penulis juga melakukan metode pengumpulan data primer dan sekunder, yakni:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau pihak bersangkutan yang memerlukannya (Hasan, 2002: 82). Metode pengumpulan data primer yang digunakan yaitu sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode Observasi adalah metode pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengkodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisme itu sesuai tujuan-tujuan empiris (M.Hasan, 2002:86). Metode Observasi ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung di Tantraz Comics Bali yang berlokasi di Komplek Ruko Merdeka Arcade Nomor 4 Jalan Merdeka Tanjung Bungkak.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada responden dan jawaban-jawaban dari responden akan dicatat ataupun direkam (M.Hasan, 2002: 85). Wawancara ini dilakukan secara langsung kepada pemilik usaha dan pegawai yang bersangkutan sekaligus sebagai pembimbing di Tantraz Comic, bapak Putu Yudik Juniarta.

2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang sudah ada (Hasan,2002: 58). Data ini digunakan untuk mendukung data primer yang diperoleh. Metode pengumpulan data sekunder yang digunakan yaitu sebagai berikut :

a. Metode Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memperkaya pengetahuan mengenai

berbagai konsep yang akan digunakan sebagai dasar atau pedoman dalam proses penelitian (Martono, 2011: 97). Studi pustaka dapat dilakukan dengan cara mencari informasi yang terdapat dalam artikel, tulisan, makalah, dan buku-buku pada penelitian sebelumnya. Dalam metode ini studi pustaka digunakan dalam mencari hal-hal yang berkaitan dengan perancangan media komunikasi visual motion graphic Putri Naga Putih.

b. Metode Dokumentasi

Metode Dokumentasi (M. Hasan, 2002:87) merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subyek penelitian, namun melalui dokumen. Dokumen yang di gunakan dapat berupa buku harian, surat pribadi, laporan, notulen rapat, catatan kasus dalam pekerjaan sosial, dan dokumen lainnya. Metode ini digunakan dengan cara mendokumentasikan (pengambilan gambar) pada saat melakukan kegiatan magang di Tantraz Comics Bali.

Adapun hasil yang telah diperoleh dari metode studi pustaka dan dokumentasi pada saat melaksanakan kegiatan magang di Tantraz Comic, yakni dari segi alih pengetahuan, alih keterampilan, alih teknologi, dan analisa.

- Alih Pengetahuan

Hasil yang diperoleh penulis saat atau setelah melakukan kegiatan magang/praktik kerja merupakan ilmu baru atau kebaruan yang didapatkan karena penulis belum berpengalaman dalam bidang ini (dalam hal ini adalah bidang penulisan naskah, dll). Maka dari itu, pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan di tempat magang merupakan ilmu bermanfaat yang penulis dapat karena kegiatan magang ini menambah

wawasan luas terkait dengan dunia komik, khususnya komik digital berbentuk motion graphic. Pada kegiatan magang ini mahasiswa mendapatkan pengetahuan baru yang sebelumnya belum di dapat di kampus yakni pengetahuan dalam pembuatan sebuah narasi dari cerita rakyat dengan menggunakan tata Bahasa yang mudah di pahami oleh setiap orang atau masyarakat. Hasil yang di dapatkan mahasiswa selama magang yaitu mahasiswa mampu mempelajari dan cara membuat atau merancang sebuah komik dari awal hingga akhir. Mitra magang telah banyak memberikan referensi cerita atau film yang patut digunakan sebagai contoh untuk belajar mengenai penulisan skrip yang baik dan benar. Selain itu, penulis juga turut mencari dan memahami sumber terkait penulisan narasi cerita yang mudah dipahami anak-anak, karena hal ini dapat berpengaruh terhadap cara mereka dalam mengolah informasi dan pesan atau makna yang terkandung pada sebuah cerita, sehingga mereka dapat menyerap dengan baik intisari dari cerita tersebut. Secara khusus, pada pembelajaran di perkuliahan, terdapat berbagai pengetahuan yang dipelajari, yang menjadi dasar teori dalam merancang sebuah 48 karya selama pengerjaan proyek di tempat magang. Berikut pengetahuan yang diterapkan pada kegiatan magang :

a. Unsur Visual

Unsur visual adalah sesuatu yang menyusun sebuah desain sehingga menampilkan visual. Setiap unsur visual memiliki makna, dapat mengkomunikasikan sesuatu dan mepresentasikan suatu visual. Unsur visual terdiri atas ilustrasi, teks,

huruf (tipografi), warna, dan ukuran.

- Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa jenis yaitu hand-drawing (manual ataupun digital), ilustrasi vektor dan foto. Setiap jenis ilustrasi memiliki fungsi dan tujuan masing-masing. Hal tersebut membantu dalam menentukan jenis ilustrasi yang digunakan dalam desain.

- Teks

Teks terdiri atas beberapa unsur-unsur yaitu Judul, Sub judul, isi teks, slogan, dan penutup. Setiap unsur teks memiliki tujuan dalam menggunakannya pada sebuah desain, terdapat urutan baca antar unsur teks, sehingga perlu pertimbangan dalam mengatur masing-masing unsur teks. Dalam sebuah desain terdapat 1 atau lebih unsur teks yang digunakan.

- Huruf (Tipografi)

Tipografi memiliki beberapa jenis huruf dinataranya adalah serif, sans-serif, script, dan dekoratif. Setiap jenis huruf memiliki makna dan representasi sesuatu, sehingga penggunaan jenis huruf pada desain memiliki fungsi dan tujuan masing-masing. Terdapat pedoman dalam menggunakan huruf dimana huruf yang ditampilkan harus memenuhi readability (keterbacaan), clarity (kejelasan), visibility (visibilitas), dan legibility. Dengan adanya pedoman, ada dasar dalam menentukan dan menggunakan huruf pada sebuah desain.

- Warna

Warna terdiri atas 3 dimensi yaitu hue (rona), saturation (saturasi), dan value/luminosity (nilai). Setiap warna yang memiliki nilai masing-

masing dimensi yang berbeda akan menghasilkan pengaruh visual yang berbeda-beda. Kemudian terdapat teori tentang kombinasi warna, seperti akromatik, monokromatik, komplementer, analog, dan triadik. Hal tersebut membantu dalam memilih kombinasi dan mengkombinasikan beberapa warna yang sesuai dengan desain yang dirancang.

- Ukuran

Ukuran berpengaruh dalam menentukan besar kecilnya setiap elemen desain yang mengisi pada bidang desain. Setiap medium desain memiliki ukuran bidang desain yang berbeda-beda, sehingga penting untuk mengetahui format ukuran untuk medium yang digunakan ketika proses awal merancang sebuah desain.

b. Manajemen

Menurut Mary Parker Follet, manajemen adalah seni mencapai sesuatu melalui orang lain (the art of getting things done through the others). Secara umum, manajemen adalah proses merencanakan, mengorganisasi, mengarahkan, dan mengendalikan kegiatan untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien dengan menggunakan sumber daya organisasi. Proses manajemen mencakup kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian. Selama perkuliahan, pengetahuan tentang manajemen tak hanya sebatas teori tetapi juga praktek melalui sebuah kegiatan. Ada alasan kenapa hal-hal tertentu terjadi pada proses manajemen dengan mengaitkan teori dan penerapan

pengetahuan manajemen di perkuliahan.

c. HAKI (Hak Kekayaan Intelektual)

Kekayaan Intelektual merupakan suatu hak yang timbul akibat adanya tindakan kreatif manusia yang menghasilkan karya-karya inovatif yang dapat diterapkan dalam kehidupan manusia. Hukum HKI adalah hukum yang mengatur perlindungan bagi para pencipta dan penemu karya-karya inovatif sehubungan dengan pemanfaatan karya-karya mereka secara luas dalam masyarakat. Menurut Undang-Undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002, HAKI adalah hak eksklusif yang diberikan suatu peraturan kepada seseorang atau sekelompok orang atas karya ciptanya. Pada dasarnya, HAKI dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yakni Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri. Dari 2 kategori HAKI tersebut yang paling sering kita jumpai adalah hak cipta. Hak cipta menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, merupakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Hal-hal yang dapat melanggar hak cipta adalah seperti menjiplak dan membajak. Di masa kini seorang desainer sering menggunakan aset desain untuk tujuan kepraktisan dalam mendesain. Dengan adanya pengetahuan tentang hak cipta, membuat penulis lebih berhati-hati dalam menggunakan aset desain yang

ada diinternet untuk mengerjakan proyek yang bersifat komersial. Tidak hanya menerapkan pengetahuan yang didapat selama pembelajaran di perkuliahan (Kampus) , penulis yang melakukan kegiatan magang di Tantraz Comic Bali, juga menemukan temuan pengetahuan yang sebelumnya tidak di dapat selama perkuliahan. Motion Graphic merupakan salah satu pengetahuan yang di pelajari selama di perkuliahan. Pengaruh kemajuan teknologi pada beberapa dekade terakhir ini, penggunaan media sosial atau internet menjadi sub-culture yang dianut hampir seluruh masyarakat dunia. Tentunya dengan adanya kemajuan ini, Tantraz Comic Bali menggunakan social media sebagai media perantara untuk membagikan komik cerita-cerita rakyat berbentuk motion graphic yang telah di kerjakan. Di Tantraz Comic Bali juga merupakan agensi yang bergerak di bidang komik. Penulis mempelajari beberapa hal mengenai komik seperti bagaimana langkah-langkah dalam pembuatan komik, seperti penulisan narasi, desain karakter, *storyboard*, dan pengeksekusian ilustrasi serta *motion graphic* yang baik dan sesuai dengan isi cerita. Hasil akhirnya akan di publikasikan ke sosial media *Instagram*. Hasil yang diperoleh mahasiswa ditempat magang merupakan ilmu baru atau kebaruan, dimana hal ini menjadi pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan di tempat magang yang merupakan ilmu bermanfaat yang penulis dapat karena kegiatan magang ini menambah wawasan luas terkait dengan dunia komik. Pada kegiatan magang ini,

mahasiswa mendapatkan pengetahuan baru yang sebelumnya belum di dapat di kampus yakni pengetahuan dalam pembuatan sebuah narasi dari cerita rakyat dengan menggunakan tata bahasa yang mudah di pahami. Hasil yang di dapatkan mahasiswa selama magang yaitu mahasiswa mampu mempelajari dan cara membuat atau merancang sebuah komik berbentuk *motion graphic* dari awal hingga akhir.

- Alih Keterampilan

Selama perkuliahan, penulis mempelajari berbagai keterampilan dalam mendesain, diantaranya seperti penggunaan alat desain baik bersifat manual ataupun digital, perancangan desain, mempelajari unsur visual pada desain dan teknik ilustrasi. Keterampilan-keterampilan tersebut diterapkan penulis dalam kegiatan magang, keterampilan penggunaan alat penulis diterapkan sebagai sarana dan prasarana dalam menciptakan sebuah desain, teknik ilustrasi berguna dalam membuat sketsa atau gambaran kasar sebuah desain, dan keterampilan merancang desain untuk menghasilkan sebuah desain. Melalui penerapan keterampilan tersebut, penulis berhasil dalam membantu menyelesaikan proyek yang ada Keterampilan yang didapat selama kegiatan magang berlangsung yaitu penulis mampu mempelajari tentang pembuatan ataupun perancangan sebuah cerita rakyat ke dalam sebuah narasi baru yang di padukan dengan *motion graphic*. Dari kegiatan ini penulis mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan di bidang penulisan narasi cerita rakyat dan proses perancangan komik cerita rakyat. Selain keterampilan membuat komik berupa motion graphic, penulis juga mendapat

ilmu keterampilan membuat narasi dari sebuah cerita rakyat dengan menggunakan kalimat yang mudah di pahami, khususnya kepada anak-anak. Penulis juga mempelajari tentang pembuatan setiap adegan dalam cerita bergambar berbentuk *motion graphic* yang ramah anak, dengan cara menghindari unsur kekerasan maupun sejenisnya yang ada pada sebuah cerita, mengingat cerita rakyat yang di angkat ditujukan kepada anak-anak. Selain terlibat dalam proyek tersebut, selama kegiatan magang berlangsung tentunya ada keterampilan baru yang didapat penulis melalui pengerjaan proyek. Diantaranya yakni :

- a. Keterampilan dalam penulisan dan penyusunan kalimat yang baik dan mudah dipahami dalam sebuah narasi cerita.
  - b. Keterampilan dalam membuat ilustrasi sesuai dengan narasi yang telah dibuat.
  - c. Keterampilan dalam menggunakan prinsip prinsip desain.
  - d. Keterampilan memadukan ilustrasi menjadi *Motion Graphic*.
  - e. Keterampilan dalam manajemen waktu pengerjaan proyek sesuai arahan dan deadline.
- Alih Teknologi
- Pengetahuan tentang teknologi, sebelumnya sudah pernah didapat selama pembelajaran di perkuliahan, dimana mahasiswa belajar mengenai penggunaan alat yang bersifat digital dan program/*software* desain seperti program desain berbasis vektor seperti *Corel Draw* dan *Adobe Illustrator*, program desain berbasis *bitmap* dan pengolah gambar yaitu *Adobe Photoshop*, dan program desain untuk multimedia seperti *Adobe Flash*, sebagai bekal dalam merancang proyek-proyek desain. Selama

kegiatan magang, penulis selaku mahasiswa yang melaksanakan magang di Tantraz Comic Bali, mendapatkan kesempatan dalam memperoleh pengetahuan mengenai teknologi berupa penggunaan *software* atau program yang baru dan beranekaragam. Penggunaan teknologi yang digunakan oleh penulis sebagai sarana dalam proses pembuatan karya komik *motion graphic* adalah beberapa software seperti:

a. *Microsoft Word 2019*

Penulis menggunakan *Microsoft Word 2019* untuk membuat narasi atau naskah cerita, sehingga mempermudah penulis dalam memperbaiki atau menambahkan kata/kalimat yang tepat, sesuai dengan alur cerita Putri Naga Putih.

b. *Adobe Photoshop* , *Adobe Illustrator*, dan *Paintool Sai*

Penulis menggunakan 3 *software* dalam membuat ilustrasi per-adegan pada cerita bergambar digital berbentuk *motion graphic*, dimana *software Paintool Sai* adalah *software* utama yang digunakan untuk merancang ilustrasi, sedangkan 2 *software* lainnya seperti *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* sebagai tambahan jika ilustrasi yang telah dibuat memerlukan tambahan efek atau finishing.

c. *Adobe After Effect*

Penulis menggunakan *software Adobe After Effect* untuk bagian terakhir, yaitu pembuatan *motion graphic* dan penambahan efek suara.

- Analisa

a. Putri Naga Putih

Putri Naga Putih adalah cerita dongeng rakyat dari Sumatera Utara yang bertemakan keluarga. Putri

Naga Putih mengisahkan tentang seorang putri raja yang tidak pernah merasakan kasih sayang dari ayahnya sejak kecil hingga dewasa. Ayahnya, sang Raja, memutuskan untuk menerima tawaran seorang Raja dari kerajaan lain untuk meminang Putrinya, dengan memberi amanah kepada putrinya untuk tetap menjaga tubuhnya hingga pernikahan tiba. Namun sang putri mengalami insiden yang merusak wajahnya, yang membuat sang putri merasa takut ayahnya semakin membencinya. Sehingga ia mengutuk dirinya sendiri, dan ia pun menjadi sosok naga besar berwarna putih. Namun ternyata walau insiden itu terjadi padanya, ayahnya tidak membencinya sama sekali dan justru menyesal karena tidak pernah banyak menaruh perhatian kepada putrinya, sehingga menimbulkan kesalahpahaman. Cerita ini mengajarkan tentang pentingnya komunikasi antara orang tua dan anak.

b. Ilustrasi

Jenis Ilustrasi yang digunakan pada proyek desain ini adalah ilustrasi berupa gambar digital. Hampir semua proyek yang digarap Tantraz Comic Bali selalu menggunakan ilustrasi digital sebagai instrumen utama ilustrasi. Dalam hal ini Tantraz Comic Bali mengangkat seputar cerita rakyat yang ada di nusantara. Dalam proyek ini software yang digunakan ada berbagai macam jenis. Dalam perancangan narasi untuk sebuah cerita rakyat menggunakan *Microsoft Word 2019* dan untuk pembuatan sebuah ilustrasi terdapat

software Painttool Sai dan Adobe Illustrator. Selain ilustrasi terdapat juga *motion graphic* yang dimana dalam pembuatan *motion graphic* tersebut menggunakan *software Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere*.

c. Teks

Teks dalam proyek desain ini berperan sebagai instrumen utama dalam menyampaikan sebuah cerita dalam *motion graphic*. Jenis unsur teks yang digunakan pada setiap page cerita sebagaimana besar hanya menggunakan 2 jenis unsur teks (*Headline dan Body Copy*). Pada bagian *page cover motion graphic* unsur teks yang digunakan unsur teks (*Headline*) yang dimana *headline* berperan sebagai pengenalan *motion graphic* (Judul). Sedangkan untuk page isi lebih dominan hanya berisikan unsur teks (*Body Copy*) sebagai pembantu untuk menerangkan kepada penonton tentang visual yang ada.

d. Tipografi

Proyek ini menggunakan jenis huruf sans-serif sebagai jenis huruf utama. Huruf Sans-Serif memiliki *readability* dan *legibility* yang tinggi, memberikan kesan minimalis, sederhana, dan bersih. Kesan yang dihasilkan oleh huruf Sans Serif sesuai dengan konsep yang diusung pada proyek desain ini. Selain itu, judul pada karya yang penulis buat menggunakan huruf *script*.

e. Warna

Penggunaan warna pada proyek ini memiliki peran penting dalam memberikan kesan dalam menampilkan sebuah cerita. Warna utama yang digunakan pada proyek

ini adalah palet warna-warna alam. Pada desain ini, tone warna hijau yang digunakan lebih kepada warna sejuk/dingin mengingat lokasi cerita ada beberapa di tengah hutan. Warna coklat merupakan warna tanah atau pasir, coklat yang lebih tua merepresentasikan tanah. Peran penting lainnya dari penggunaan warna adalah memberikan konsistensi pada sebuah paket desain dengan penggunaan tone warna yang sama pada setiap desain. Konsistensi pada desain dapat memperkuat visual dari sebuah desain.

f. Ukuran

Ukuran desain yang digunakan pada proyek ini berdasarkan format unggahan. Jenis format unggahan yang digunakan pada proyek ini yakni berupa Instagram post. Ukuran desain untuk *Instagram post* menggunakan format *square* dengan resolusi 1080px : 1080px. Pada *Instagram Post* 1 post yang terdiri dari 10 *page* menjadikannya 1 cerita.



Gambar 1. Dokumentasi Penyelesaian Ilustrasi Adegan 3

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2. Dokumentasi Diseminasi Karya *Motion Graphic* di Sosial Media *Instagram*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada identifikasi dan analisis data di atas maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Untuk membantu menyampaikan pesan tentang komunikasi yang baik secara dua arah antara orang tua dan anak dengan cerita Putri Naga Putih, maka diperlukan strategi penulisan narasi yang mudah dipahami maknanya baik kepada orang tua maupun sang anak, serta mempermudah penyampaian pesan tentang pentingnya menjaga komunikasi antara orang tua dan anak sejak dini melalui perancangan visual yang menarik pada cerita bergambar berbentuk *motion graphic*, serta mempublikasikan cerita tersebut ke dalam sosial media *instagram* agar mudah diakses secara luas. Kemudian, untuk merancang cerita bergambar yang komunikatif, dapat membantu membentuk karakter serta dapat disenangi anak-anak, maka diperlukan perancangan dalam membuat media komik digital berbasis *motion graphic* melalui beberapa tahapan seperti: Melakukan identifikasi terhadap literasi cerita rakyat Putri Naga Putih, Penulisan Sebuah Narasi, pembuatan ilustrasi, serta pembuatan *motion graphic*. Melakukan analisis data terhadap hasil identifikasi yang diperoleh dengan menggunakan studi literatur seperti pengertian magang, pengertian *motion graphic*, dan pengertian cerita rakyat.

Penulis berharap karya tulisan ini dapat bermanfaat bagi khalayak ramai. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih.

## DAFTAR RUJUKAN

Efendi, Erlin Aprilia. 2016. *Cerita Rakyat Nusantara Sebagai Media Pembelajaran Dan*

*Pembentuk Karakter Anak Usia Dini*. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 85-92. <http://pbsi.uad.ac.id>.

Cerita Rakyat adalah. (14/11/2021). dosenpendidikan.co.id. Diakses pada tanggal 4 januari 2022. Dari [https://www.dosenpendidikan.co.id/cerita-rakyat/Tanpa penulis](https://www.dosenpendidikan.co.id/cerita-rakyat/Tanpa%20penulis)

Jenis-Jenis Ilustrasi Ilustrasi Digital. 123dok.com. Diakses pada tanggal 14 januari 2022. Dari *Jenis-Jenis Ilustrasi Ilustrasi Digital (123dok.com)*

Ukuran Foto Instagram. (31/12/2020). Kompiwin.com. Diakses pada tanggal 14 januari 2022. Dari *Ukuran Foto Instagram (Post, Story, Cover Photo, Video Post) (kompiwin.com)*

Maharsi (2016) *Ilustrasi*. Yogyakarta : ISI Yogyakarta di akses dari <http://digilib.isi.ac.id/1167/>, pada 4 Januari 2022.

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius. Daerah Istimewa Yogyakarta.

Hanafi, Manduh. (2015). *Konsep Dasar dan Pengembangan Teori Manajemen*. Diakses pada tanggal 23 Januari 2022. Dari *EKMA4116-M1.pdf (ut.ac.id)*.

Istain, Nur. (2017). *Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Buku Karya Ilmiah yang Digandakan Secara Ilegal*. Diakses pada tanggal 23 Januari 2022. Dari *STUDI KOMPARATIF BANK KONVENSIONAL (ummgl.ac.id)*

Pambud, Edu. (2016). *24 Pengertian Internet Menurut Para Ahli*. Diakses pada tanggal 23 Januari 2022. Dari *24 Pengertian Internet menurut Para Ahli - DosenIT.com*.

Manis, Si. (2022). *5 Pengertian Kantor Menurut Para Ahli, Tujuan, Fungsi, Ciri, dan Umum Kantor Terlengkap*. Diakses pada tanggal 23 Januari 2022. Dari *5 Pengertian Kantor Menurut Ahli, Tujuan, Fungsi, Ciri dan Unsur Kantor Terlengkap (pelajaran.co.id)*

Rendi. (2021). *26 Pengertian Komputer Menurut Para Ahli [TERLENGKAP]*. Diakses pada tanggal 23 Januari 2022. Dari *26 Pengertian Komputer Menurut Para Ahli [TERLENGKAP] (ilmupengetahuan.co.id)*.

Arti Dari Motion Graphic. (8/2020). Animasistudio.com. Diakses pada tanggal 4 januari 2022. Dari [https://animasistudio.com/arti-dari-motion-graphic/Tanpa penulis](https://animasistudio.com/arti-dari-motion-graphic/Tanpa%20penulis)