

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
GLOSARIUM.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya.....	5
D. Tinjauan Karya.....	6
E. Landasan Teori.....	10
F. Metode Penciptaan.....	37
1. Persiapan.....	37
2. Perancangan.....	40
3. Perwujudan.....	43
4. Penyajian Karya.....	44
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN.....	45
A. Konsep Penciptaan.....	45

1. Konsep Verbal.....	45
2. Konsep Visual.....	47
B. Proses Penciptaan.....	48
1. Brainstorming.....	48
2. Desain Karakter.....	49
3. Studi Tipografi.....	55
4. Studi Warna.....	57
5. Sinopsis.....	59
6. Storyline.....	67
7. Dialog Cerita.....	75
8. Storyboard.....	76
C. Produksi	
1. Digitalisasi Sketsa.....	76
2. Proses Motion.....	77
3. Proses Perekaman Suara.....	78
4. Proses Desain Bauran Media.....	78
BAB III HASIL DAN ANALISA KARYA.....	80
A. Hasil Karya.....	80
B. Analisa Karya.....	85
1. Media Utama.....	85
2. Media Pendukung.....	86
3. Merchandise.....	89
BAB IV PENUTUP.....	92

A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	92
Daftar Pustaka.....	93
Lampiran.....	96



DAFTAR TABEL

No.	Nama Tabel	Halaman
1.	Kerangka Perancangan	41
2.	Pemilihan Font	57
3.	Tabel Psikologi Warna	59
4.	Storyline	68



DAFTAR GAMBAR

No.	Nama Gambar	Halaman
1.	<i>Credit Scene</i> She-Hulk	8
2.	<i>Motion Graphic</i> ‘Kok Bisa’	9
3.	Channel Youtube ‘Rumah Editor’	10
4.	Color Wheel	15
5.	Modul Ajar PK-BAM	24
6.	<i>Moment to moment</i>	28
7.	<i>Action to action</i>	28
8.	<i>Subject to subject</i>	29
9.	<i>Scene to scene</i>	29
10.	<i>Aspect to aspect</i>	30
11.	<i>Non-sequitur</i>	30
12.	Wawancara Kasi Kurikulum Dispendik Kota Bukittinggi	37
13.	Proses riset penelitian	38
14.	<i>Brainstorming</i>	47
15.	Sketsa alternatif 1 Rega	49
16.	Sketsa alternatif 2 Rega	49
17.	Sketsa alternatif 1 Pak Yana	50
18.	Sketsa alternatif 2 Pak Yana	51
19.	Sketsa alternatif 1 Apau, Domi, Ipai	53
20.	Sketsa alternatif 2 Apau, Domi, Ipai	53

21.	Sketsa alternatif 1 Riana dan Zezi	54
22.	Sketsa alternatif 2 Riana dan Zezi	54
23.	Sketsa karakter teman-teman Rega	55
24.	Alternatif font headline	56
25.	Alternatif font subheadline	56
26.	Alternatif font bodytext	56
27.	Penerapan font title	57
28.	Pemilihan warna title	58
29.	Palet warna	58
30.	Penerapan warna title	59
31.	Dialog cerita	76
32.	<i>Storyboard</i>	77
33.	Proses Digitalisasi Sketsa	78
34.	Proses Motion	79
35.	Proses Perekaman Suara	80
36.	Proses desain bauran media	81
37.	Hasil karya <i>Motion Comic</i>	82
38.	Semua scene <i>Motion Comic</i>	83
39.	<i>Motion Comic</i> Rega Dekaka	87
40.	Poster Rega Dekaka	88
41.	X-Banner Rega Dekaka	89
42.	Ads Banner Rega Dekaka	90

43.	Panel Proses Perancangan	90
44.	T-shirt Rega Dekaka	91
45.	Stiker Rega Dekaka	92
46.	Gantungan kunci Rega Dekaka	92



ABSTRAK

Tulisan ini memiliki tujuan untuk mengenalkan silat kepada anak-anak pra remaja khususnya murid Sekolah Dasar (SD) di Kota Bukittinggi yang mana memiliki suatu mata pelajaran PK-BAM agar lebih mudah dalam memahami suatu pelajaran yang sebelumnya hanya berbasis buku cetak dan praktek saja. Dengan kemajuan teknologi yang sekarang ini tidak menutup kemungkinan kita bisa memanfaatkannya untuk mendorong niat belajar anak-anak agar lebih paham dan mengerti akan apa yang mereka pelajari. Dalam perancangan karya ini, diperlukan suatu wawancara kepada target audiens dengan berinteraksi secara langsung dengan mereka. Dari hasil analisa yang dilakukan, maka dapat disimpulkan yakni perlunya media yang efektif sebagai penunjang minat anak-anak dalam belajar. Maka dari itu dibuatlah sebuah media berbasis audio visual yakni *Motion Comic* yang akan dibuat berdasarkan materi yang terdapat pada buku pelajaran di Sekolah Dasar Kota Bukittinggi. Konsep perancangan yang akan dilakukan berupa gambar manual yang akan dipindahkan ke digital, kemudian akan diberi pergerakan kecil sehingga gambar tersebut seolah bergerak. Dengan dibuatnya *Motion Comic* ini agar nantinya anak-anak dapat dengan mudah memahami pelajaran dan dapat mengingatnya dengan baik.

Kata kunci : Motion Comic, Silat, Edukasi, Hiburan

ABSTRACT

This paper aims to introduce silat to pre-adolescent children, especially Elementary School (SD) students in Bukittinggi City who have a PK-BAM subject to make it easier to understand a lesson that was previously only based on textbooks and practice. With current technological advances, it is possible that we can use it to encourage children's learning intentions so that they understand and understand more about what they are learning. In designing this work, an interview with the target audience is required by interacting directly with them. From the results of the analysis carried out, it can be concluded that there is a need for effective media to support children's interest in learning. Therefore, an audio-visual-based media was created, namely Motion Comic which will be made based on the material contained in the textbooks at the Bukittinggi City Elementary School. The design concept that will be carried out is in the form of a manual image that will be transferred to digital, then a small movement will be given so that the image seems to move. By making this Motion Comic, children can easily understand the lesson and can remember it well.

Keywords: Motion Comic, Silat, Education, Entertainment



GLOSARIUM

Action	: Teknik analisis melalui tindakan.
Attention	: Teknik analisis melalui perhatian.
Bodytext	: Beberapa baris kalimat digunakan untuk menjelaskan suatu tulisan.
Brainstorming	: Memiliki arti curah pendapat atau ilham.
Digital Painting	: Teknik lukis secara digital.
Font	: Kombinasi dari jenis huruf dan kualitas lainnya, seperti ukuran, tebal, dan jarak.
Headline	: Judul besar dari suatu karya, baik itu iklan, berita, artikel, atau yang lainnya.
Layout	: Penentuan tata letak desain pada elemen tertentu.
Merchandise	: Salah satu pernak pernik yang sering ditemui dan sudah banyak digunakan oleh berbagai pihak di dalam setiap acara.
Motion Comic	: Perpaduan antara komik cetak dan animasi dengan memberikan efek suara dan panel bergerak dari karya asli.
Motion graphic	: Merupakan gabungan dari media visual yang menggabungkan elemen-elemen lainnya seperti 3D, 2D, ilustrasi, animasi, tipografi, fotografi, video, dan musik.
Non-sequitur	: Transisi yang tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panel komik.
Palette	: Sekumpulan pilihan warna yang sesuai dengan warna yang diinginkan.
Scene	: Setting dimana kejadian itu berlangsung.
Sequence	: Gabungan scene-scene yang berurutan.
Silek	: Salah satu seni bela diri tradisional khas etnis Minangkabau yang berasal-usul dari wilayah Sumatra Barat di Indonesia.

- Sound effect*** : Suara-suara tiruan atau sebenarnya yang menampilkan daya imajinasi.
- Story*** : Cerita atau riwayat kejadian.
- Storyboard*** : Rangkaian gambar atau foto yang menunjukkan garis besar dari cerita sebuah film dan lain-lain.
- Storyline*** : Alur cerita yang akan dibuat pada sebuah karya animasi atau film sehingga jelas dan terarah.
- Style*** : Ragam gaya yang dan teknik suatu gambar.
- T-shirt*** : Jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut.
- Unity*** : Menciptakan kesatuan secara keseluruhan.
- X-Banner*** : Salah satu media informasi dan promosi berbentuk vertical.

