

## PERANCANGAN FILM ANIMASI WAYANG KOMIK MOTION BERJUDUL “PERANG BARATAYUDHA HARI KE-12”

Muhamad Ilham<sup>1)</sup>, Iis Purningsih<sup>\*2)</sup>, Herliyana rosalinda<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

\*alamat corespondent: [iispurningsih@gmail.com](mailto:iispurningsih@gmail.com)

**Abstrak** Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang film animasi wayang komik motion berjudul “Perang Baratayudha Hari Ke-12”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan melakukan observasi yaitu pengumpulan data literatur berupa buku-buku, jurnal dan dokumen lainnya. Kemudian melakukan wawancara dengan narasumber yang berkompeten dibidangnya yaitu praktisi wayang bapak RM Donny Surya Megananda pada tanggal 26 Desember 2021. Beliau menjelaskan bahwa Wayang Mahabharata bukan hanya menceritakan tentang peperangan, tapi menceritakan kisah hidup perjalanan manusia, sifat manusia, serta karma yang akan diterima dan cerita wayang Mahabharata bersifat kekal serta sangat dekat dengan kehidupan yang kita alami sekarang.. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini sebuah perancangan film animasi yang menceritakan kisah perang Baratayudha pada hari ke 12.

**Kata Kunci:** Komik Motion, Perang Baratayudha.

**Abstract** The purpose of this study was to design an animated wayang comic motion film entitled "War Baratayudha Day 12". The research method used is a qualitative method by making observations, namely collecting literature data in the form of books, journals and other documents. Then conducted an interview with a resource person who is competent in their field, namely wayang practitioner Mr. RM Donny Surya Megananda on December 26, 2021. He explained that the Mahabharata Wayang not only tells about war, but tells the life story of human journey, human nature, and karma that will be received and stories The Mahabharata wayang is eternal and very close to the life we are experiencing now. The results achieved in this research are an animated film design that tells the story of the war of Baratayudha on the 12th day.

**Keywords:** Motion comics, Baratayudha War.

### Pendahuluan

Baratayuda adalah salah satu kisah dalam pewayangan yang menceritakan tentang perang besar yang terjadi antara dua keluarga keturunan Barata, yakni Kurawa dan Pandawa, yang merupakan puncak dari perseteruan yang terjadi antara Pandawa dan Kurawa. Semua ini bermula karena pihak Kurawa yang berambisi untuk menguasai Astinapura secara penuh kemudian melakukan segala cara untuk menyingkirkan Pandawa yang sebenarnya merupakan saudara mereka. Semua usaha tersebut sebenarnya menemui kegagalan hingga hari terjadinya perang Baratayudha di Padang Kurusetra yang berlangsung selama 18 hari. Perang ini adalah puncak dari kisah Mahabharata, yaitu sebuah dongeng pewayangan terkenal dari India. Bagi

kebanyakan dalang, lakon-lakon yang termasuk seri Baratayuda tergolong lakon yang wingit. Sehingga untuk memperlakukannya diperlukan persiapan khusus dan berbagai macam sesaji yang akan digunakan untuk upacara ritual. Selain itu bagi seorang dalang juga harus siap lahir dan batin (Sena Wangi, 1999: 227).

Interpretasi perang Bharatayuda dalam kisah "wayang purwo/kulit" banyak versi sesuai dengan persepsi masing-masing penggemar ataupun pengamat "wayang" yang pada hakikatnya bisa dikategorikan dalam simbolik berupa perubahan yang bersifat micro (dalam diri manusia sendiri) dan perubahan yang bersifat macro (dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara). Arti simbolik yang bersifat micro (dalam diri manusia secara individu). Pengertian simbolik perang Bharatayuda dalam diri manusia adalah peperangan dalam diri manusia dalam rangka mengatasi dirinya antara perbuatan yang baik dan perbuatan yang buruk. Adalah peperangan yang tiada henti selama hidup dari seseorang sebagai individu untuk mencari nilai budi luhur dan melaksanakan dalam tindakan nyata sehari-hari yang melawan pengaruh buruk yang bersifat kesenangan yang bisa merusak diri dan lingkungannya.

Bharatayuda sebagai simbol pertarungan/peperangan etika baik dan buruk dalam diri manusia. Peperangan dalam diri manusia adalah hakikatnya perang saudara, karena apabila manusia menginginkan sifat baik yang terpancar dalam kehidupannya dia harus berani membunuh sifat buruk dalam dirinya yang berarti membunuh sebahagian dari dirinya. Dan, Bharatayuda sebagai simbol cara kematian seseorang sesuai dengan karma/akibat perbuatannya: Dalam kehidupan seseorang selalu diuji keberpihakan-nya terhadap nilai-nilai budi luhur atau kecenderungannya terpengaruh oleh perbuatan buruk. Dalam masyarakat modern yang makin heterogen dan dengan makin terbukanya pengaruh berbagai budaya dari luar kadang agak sulit untuk mengenali dengan cepat dan mengambil garis lurus ataupun garis pemisah antara perbuatan etika moral yang terpuji maupun yang kebalikannya yang kadang agak sulit untuk menarik garis hitam putih. Lakon dalam "wayang purwo/kulit" bukan sesuatu yang tidak terdeteksi dalam kisah tokoh- tokohnya yang selalu bergulat dalam perbuatan yang terpuji maupun kurang terpuji bahkan terhadap tokoh-tokoh yang di-ideal-kan seperti tokoh Pendawa Lima dan Sri Kresna. Hal ini adalah suatu indikasi alamiah ketidaksempurnaan manusia.

Dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara manusia sebagai individu juga selalu diuji keberpihakan seseorang terhadap kelompok yang punya nilai-nilai luhur dan kelompok yang cenderung terpengaruh oleh perbuatan buruk. Dalam masyarakat modern yang makin heterogen dan dengan makin terbukanya suatu negara dari pengaruh-pengaruh berbagai budaya dari luar sebagai suatu dampak globalisasi kadang- kadang agak sulit untuk mengenali dengan cepat dan mengambil garis lurus ataupun garis pemisah antara kelompok- kelompok yang memperjuangkan suatu etika moral yang terpuji maupun yang kebalikannya.

Kisah Baratayuda ini merupakan kisah yang menarik penuh dengan makna di dalamnya. Namun kini masih banyak masyarakat yang belum mengetahui kisah tersebut, hal ini karena biasanya kisah perang Baratayuda ditampilkan dalam lakon wayang dengan durasi waktu yang lama terlebih dengan menggunakan bahasa yang masih sulit difahami, sehingga masyarakat terutama generasi muda sekarang kurang tertarik dengan kisah tersebut. Saat ini media elektronik juga turut mempengaruhi generasi muda, sehingga mereka cenderung melupakan kebudayaan sendiri dan beralih ke budaya luar. Maka perlu adanya suatu penelitian untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, metode ini bertujuan untuk mendapatkan bagaimana gambaran mengenai kisah dari cerita. Teknik pengumpulan data menggunakan pengumpulan data melalui studi pustaka, wawancara, dan observasi. Berdasarkan wawancara dengan praktisi wayang bapak RM Donny Surya Megananda (26 Desember 2021) menjelaskan

bahwa Wayang Mahabharata bukan hanya menceritakan tentang peperangan, tapi menceritakan kisah hidup perjalanan manusia, sifat manusia, serta karma yang akan diterima dan Cerita Wayang Mahabharata bersifat kekal dan sangat dekat dengan kehidupan yang kita alami sekarang.

Teknologi atau media yang berkembang pesat dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan budaya seperti mengangkat kembali cerita pewayangan mahabharata menjadi media comic motion atau banyak yang dikenal sebagai komik yang bergerak sebagai media hiburan yang banyak diminati oleh banyak kalangan anak-anak sampai dewasa. Menurut M. Keith Booker (2014:1823) komik motion merupakan kombinasi grid komik tradisional dengan elemen-elemen animasi, termasuk transisi animasi, panning dan zooming dalam detailnya, dan dengan soundtrack. Salah satu yang pertama penggunaan komik motion pada tahun 2001 berjudul Broken Saint, dengan menggunakan program komputer animasi Flash untuk bergerak pada setiap scenes, tetapi dengan memanfaatkan sejumlah elemen komik termasuk gelembung bicara dan gerakan karakter yang statis.

## Metode Perancangan

### Konsep Media

Media yang digunakan dalam pembuatan Perang Baratayudha hari ke-12 adalah komik bergerak yang dikemas dalam bentuk Video Digital. Menurut Scott McCloud komik bergerak merupakan 'Infinite Canvas' atau kanvas tidak terbatas, yang mana konsep, storyline, gaya, dan elemen dalam komik disajikan dalam media digital dengan struktur panel yang multi dimensi, penambahan suara, special effect, dan animasi atau gerakan-gerakan sederhana. Motion comic adalah kombinasi dari elemen-elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, digabung dengan pergerakan yang membuat komik menjadi hidup (bergerak). Sementara Craig Smith mengatakan bahwa motion comic adalah sebuah karya gabungan antara komik, animasi, dan media interaktif. Menurut ahli teori perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul The Origins of Motion Graphics, Motion Graphic adalah media yang menggunakan rekaman video dan teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. Motion Graphic biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi (misalnya thaumatrope, phenakistoscope, stroboscope, zoetrope, praxinoscope, dan flip book juga). Istilah ini berguna untuk membedakan still graphics dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (transforming graphics). Motion Graphic telah melampaui metode metode seperti footage frame-by-frame dan animasi. Dewasa ini komputer mampu mengkalkulasikan dan mengacak perubahan dalam sebuah citra untuk menciptakan ilusi akan gerakan dan transformasi. Animasi komputer mampu menggunakan ruang informasi lebih kecil (memori komputer) dengan tweening secara otomatis, proses rendering, dan perubahan-perubahan utama sebuah citra dalam sebuah waktu yang ditentukan. Hal tersebut disebut sebagai keyframe.

Jenis komik bergerak yang dipilih adalah komik bergerak dengan balon teks. Komik bergerak dibuat dalam format Mp4, dengan durasi 8 menit. Judul yang digunakan pada perancangan komik bergerak yaitu "Perang Baratayudha hari ke-12". Media tayang dengan Frame size 1920 x 1080 pxl, Output video Mp4, terdiri dari 5 segmen naskah Komik bergerak yaitu:



1. Segmen satu merupakan prologue dari cerita perang Mahabharata hari ke-11 dimana rencana Duryodana untuk menculik Yudhistira hidup-hidup gagal dikarenakan Drona gagal oleh serangan Arjuna yang menenggelamkannya dengan panah-panah pasopati, Yudhistira juga menyerang Drona dengan busur busur petir, Duryodana yang mengetahui kegagalan dari Drona memikirkan bagaimana rencananya akan berhasil, Drona menyarankan agar Duryodana memikirkan bagaimana cara memisahkan Arjuna dan Yudhistira.
2. Segman dua berlatar di perkemahan Kurawa, Duryodana, Karna, dan Drona sedang membicarakan masalah rencana untuk menculik Yudhistira agar mendapatkan kemenangan dengan mudah, Drona menyampaikan bahwa ia sangat berterima kasih kepada Duryodana untuk tidak membunuh Yudhistira karena Yudhistira memiliki gelar Ajatasatru serta Drona memberi saran bahwa ia akan maju kembali saat rencana memisahkan Yudhistira dan Arjuna selesai dilaksanakan, namun Karna berpendapat bahwa Drona bersikap gegabah, Karna menyampaikan bahwa ia akan membantu Drona jika mengalami kesulitan dalam menghadapi pihak Pandawa, dan Drona menyetujui pendapat karna bahwa ia akan membantunya dalam pertarungan jika mengalami kesulitan. Di sisi lain Raja Trigarta yaitu Susharma mendengar rencana untuk memisahkan Arjuna dan Yudhistira, Susharma memiliki niat untuk mengambil peran dalam rencana ini dengan mengecoh Arjuna dengan cara menyerang Kerajaan Wirata, maka dari itu Raja Susharma meminta izin kepada kakaknya untuk melaksanakan sumpah Samsaptaka, Raja Susharma sudah bersiap dengan sumpahnya dihadapan Batara Agni untuk mendapatkan kekuatan dari Dewa Agni, Sumpah mereka lakukan di malam hari sebelum perang, Sumpah diucapkan dengan pilihan mati ditangan Arjuna atau mati karena sumpah mereka sendiri.
3. Segmen tiga berlatar pada perkemahan Pandawa, pihak Pandawa yang mengetahui rencana dari Raja Susharma untuk menyerang Kerajaan Wirata segera memikirkan suatu rencana, Arjuna yang mendengar segera meminta izin kepada Yudhistira untuk bertarung melawan Pasukan Trigarta, Yudhistira yang memiliki firasat buruk akan hal ini pun tetap mengizinkan Arjuna pergi dan Arjuna menitipkan Yudhistira pada Satyajit, Arjuna segera pergi ditemani oleh sahabatnya yaitu Krishna dan segera menghadang pasukan Trigarta, mengetahui mereka sudah bersumpah pada Dewa Agni pun Arjuna segera melakukan sumpah juga untuk mengirimkan mereka ke nirwana, Raja Susharma berteriak meneriaki Arjuna untuk menantanginya dan Arjuna pun langsung menarik gandewanya sebagai penerimaan tantangan.
4. Segman empat berlatar dengan ledakan yang dibuat oleh Arjuna sebagai tanda peringatan kepada Pasukan Trigarta , pasukan yang melihat seberapa kuat kekuatan Arjuna pun langsung lari , namun Raja Susharma memperingatkan bahwa mereka telah melakukan sumpah, dan menyemangati pasukannya agar tidak mundur , mengetahui hal ini Arjuna meminta Krishna untuk maju menerjang pasukan, Krishna maju menerjang pasukan dengan sangat cepat, Arjuna segera menyerang pasukan susharma dengan panah pasopatnya, dengan banyaknya pasukan trigarta pun arjuna kewalahan dan tenggelam oleh serangan panah yang ia terima dari serangan pasukan trigarta, melihat Arjuna sedang kesusahan Krishna khawatir dan meneriaki Arjuna, Arjuna pun membalas teriakan itu untuk memberitahu Krishna bahwa ia baik-baik saja, sudah pada batasnya , Arjuna segera mengeluarkan kekuatan dahsyat dari panah pasopati yang membuat pasukan trigarta dan Raja Susharma menerima serangan yang dahsyat dan banyak pasukan yang mati dengan tubuh yang tidak utuh, Raja Susharma pun tewas oleh serangan dahsyat dari Arjuna.
5. Segmen lima berlatar pada padang kuruksetra dimana peperangan utama terjadi, mengetahui Arjuna telah terpisah dan tidak ada dari medan pertempuran pun membuat

pihak kurawa dan drona segera maju ketempat Yudhistira, Yudhistira yang mengetahui hal ini sebagai rencana mereka pun tersadar dan segera meminta bantuan , Satyajit dan Drestadyumna pun bergegas mengambil posisi untuk melindungi Yudhistira , Drona yang maju bagai dewa penghancur pun menebas siapa pun yang berada di hadapannya, Satyajit yang saat ini segera menyerang drona pun tumbang dengan mudah oleh Drona, Drestadyumna yang melihat itu langsung menyerang drona dari sisi belakang namun diketahui dan ditahan oleh drona, Drona agak kewalahan dalam pertempuran melawan Drestadyumna , Drestadyumna yang marah karena drona membunuh kakaknya pun terusan menyerang dan mengancam Drona dengan penuh amarah. Disisi lain Karna dan Duryodana melihat pertarungan dari jauh dan Duryodana sangat bangga dengan mahasenapatinya , Duryodana berpikir bahwa drona hampir memiliki keahlian seperti Bhisma, ia juga berpendapat bahwa drona dapat mengalahkan pihak pandawa dengan amat sangat mudah, Karna yang mendengar hal itu langsung memotong pembicaraannya dengan berkata bahwa Pandawa tidak selemah yang ia kira, Karna berkata bahwa penderitaan yang Pandawa miliki tidak se pahit yang mereka rasakan , pandawa bersedia diasingkan selama berpuluh-puluh tahun didalam hutan karena kecurangan mereka, Karna juga mengajak Duryodana untuk membantu Drona karena melihat drona sedikit kesulitan untuk melawan Drestadyumna.

Berikut ialah Mind mapping yang digunakan dalam perancangan Komik Motion berjudul "Perang Baratayudha hari ke-12"



Gambar 1 Mind mapping  
Sumber: Dokumen, 2022]

### Konsep Perancangan

Dalam pembuatan film animasi wayang komik motion berjudul "Perang Baratayudha Hari Ke-12" membutuhkan beberapa tahapan untuk konsep perancangan. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dalam pembuatan komik bergerak Perang Baratayudha hari ke-12:

#### Tahap Pra Produksi

##### 1. Alur Cerita (storyline)

Menurut Nurgiyantoro (2002:113) dalam buku teori Pengkajian Fiksi mengatakan bahwa alur merupakan struktur sebagaimana terlihat dalam pengurutan dan pengajian berbagai peristiwa untuk mencapai efek artistik tertentu. Alur cerita dapat dimanifestasikan lewat perbuatan, tingkah laku, sikap tokoh-tokoh utama cerita.

Dalam alur cerita Perang Baratayudha hari ke-12 menggunakan Plot Flashforward (alur maju) pada cerita, teknik Flashforward dapat lebih mudah dipahami karena cerita yang ditampilkan terus maju ke arah depan.

2. Gaya Visual

Pada Komik Bergerak Perang Baratayudha hari ke-12, desainer memilih bentuk, ukuran, tekstur dan unsur-unsur lainnya yang mempengaruhi estetika visual dan konsep kepribadian karakter. Desainer disini memilih gaya visual manga karena konsep yang dibuat memiliki daya tarik sendiri pada audience.

3. Proses Sketsa Karakter

Dalam perancangan kali ini, desainer memiliki tugas memenuhi desain semua karakter yang dibutuhkan di dalam cerita Perang Baratayudha hari ke-12. Berikut ini adalah list dari karakter yang harus didesain untuk perancangan komik bergerak, contoh proses sketsa karakter :



Gambar 2 Sketsa Gambar Tokoh Arjuna  
 Sumber: Dokumen pribadi, 2022



Gambar 3 Digitalisasi sketsa Tokoh Arjuna  
 Sumber: Dokumen pribadi, 2022



Gambar 4 Sketsa Gambar Tokoh Yudhistira  
 Sumber: Dokumen pribadi, 2022



Gambar 5 Digitalisasi Sketsa Gambar Tokoh Yudhistira  
 Sumber: Dokumen pribadi, 2022

#### 4. Storyboard

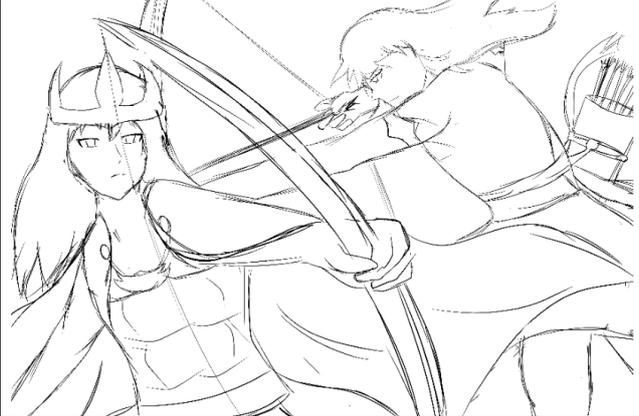
Proses sketsa storyline didapatkan. Pada proses storyboard hasil storyline yang didapatkan divisualisasikan dalam bentuk gambar. Pada proses ini merupakan gambaran atau outline yang sudah mulai terbentuk hingga menjadi sebuah alur cerita. berikut merupakan contoh *Storyboard*:

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>Prologue<br/>         Scene 2<br/>         “Duryudana merencanakan rencana untuk menculik yudhistira”</p> |  | <p>Duryudana berkata kepada guru drona “Guru drona, kami ingin kau menangkap yudhistira dan menyerahkan hidup-hidup kepada kami”</p> |
|--|--|--|

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>Prologue<br/>Scene 1<br/>"Drona dan duryudana mendengarkan rencana duryudana"</p> |   | <p>Guru drona berkata "Rencanamu untuk tidak membunuh Yudhistira sangat mulia Duryudana, hatiku amat senang mendengarnya , tidak percuma gelar Ajatasatru yakni orang yang tidak punya musuh diberikan pada Yudhistira, rencanamu ini adalah bukti yang sangat baik"</p> |
| <p>Prologue<br/>Scene 3<br/>"Durna bergerak dengan pasukannya"</p>                   |  | <p>Monolog "Rencana duryudana berbeda dengan yang dibayangkan oleh guru drona , duryudana berniat untuk mengalahkan pandawa dengan cepat dan mengirim pandawa kembali ke hutan"</p>  |

Gambar 6 Contoh Storyboard 1  
Sumber: Dokumen pribadi, 2022

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>Prologue<br/>Scene 4<br/>"Yudhistira Mempersiapkan diri"</p> |  | <p>Monolog "Yudhistira yang bersiap diri dilapangan kuruksetra dalam menghadapi guru drona dan pasukannya"</p> |
|---|--|--|

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>Prologue Scene 5<br/>"Yudhistira dibantu Arjuna untuk menahan serangan dari Durna dan Pasukannya"</p> |   | <p>Monolog " Mengetahui rencana ia sedang diburu , Yudhistira dibantu oleh arjuna menghujani guru Drona dengan panah petirnya"</p>                                     |
| <p>Prologue 6<br/>"Duryudana Kesal karena rencananya tidak berhasil"</p>                                 |  | <p>Monolog "Ketidakberhasilan rencana duryudana pada hari ke-11 ini membuat hatinya kesal dan segera menyusun rencana baru yaitu MEMISAHKAN ARJUNA DAN YUDHISTIRA"</p> |

Gambar 7 Contoh Storyboard 2  
Sumber: Dokumen pribadi, 2022

### Tahap produksi

#### 1. Scene

Menurut McKee scene merupakan sebuah aksi terhadap suatu konflik dalam suatu dimensi waktu dan ruang. Batasan suatu dimensi waktu dan ruang seringkali membingungkan karena batasan yang dipakai dalam menentukan suatu waktu dan sebuah ruang atau tempat kurang deskripsikan (Riyanto 36:2018).

#### 2. Sequence

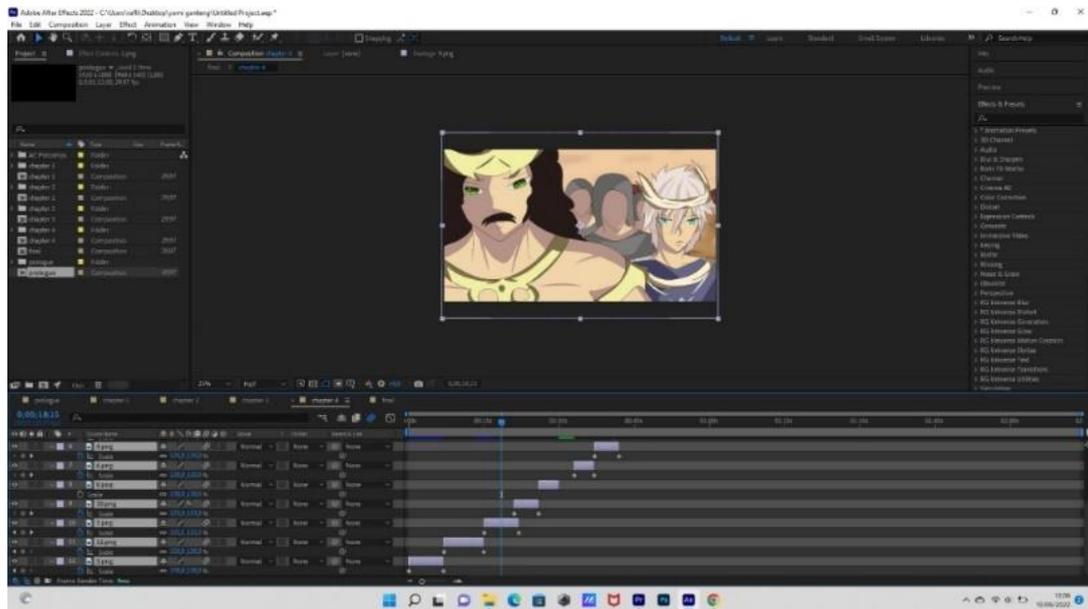
Menurut Ruslan Sequence merupakan gabungan dari adegan-adegan sebagai kejadian utuh lalu biasanya dalam satu babak terdiri dari atas adegan pendahulu, tengah dan akhir lalu kemudian digabungkan dan menjadi satu.

### Pasca produksi

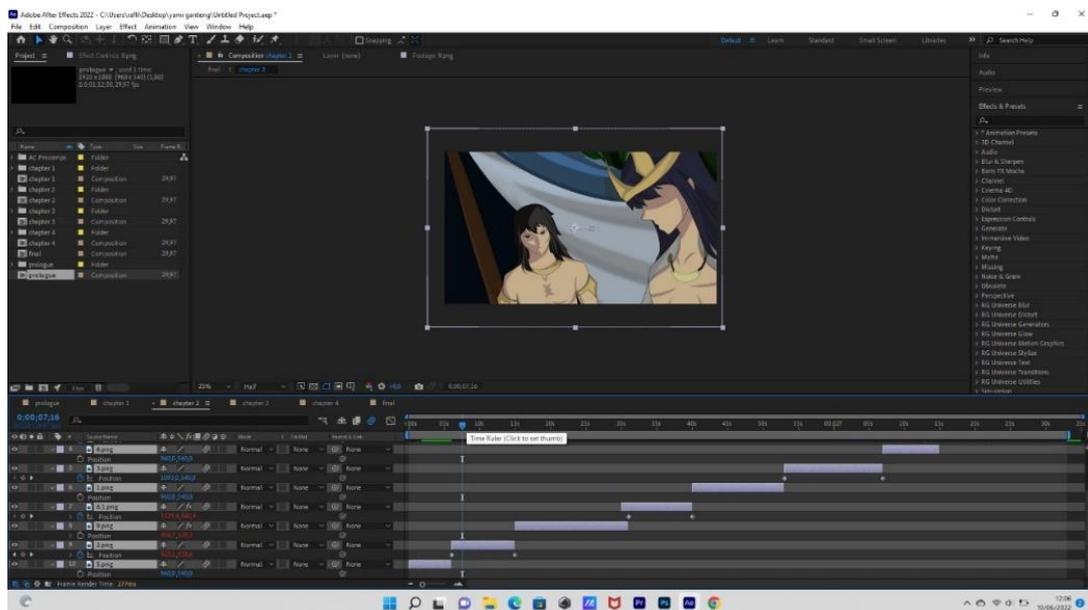
#### 1. Editing

Proses editing merupakan proses yang dilakukan setelah proses shooting selesai. Editing merupakan tahap dimana dilakukan proses pemilihan gambar, pemotongan dan penghubungan gambar-gambar sehingga dapat menghasilkan sebuah cerita. Menurut Mabruri Editing dapat dikatakan sebuah prinsip penuturan (penyusunan) cerita yang disampaikan dengan narasi dan penyisipan gambar-gambar (insert) sebagai ilustrasi dari penuturan film tersebut. Biasanya penonton dibantu dengan gambar-gambar untuk memahami uraian naratifnya. (Mabruri, 2013: 53).

Berikut merupakan proses editing dari cerita komik bergerak Perang Baratayudha hari ke-12 :



Gambar 8 Contoh Proses Editing  
Sumber: Dokumen pribadi, 2022



Gambar 9 Contoh Proses Editing  
Sumber: Dokumen pribadi, 2022

## 2. Warna

Menurut teori warna dari Teori Brewster yang pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Warna-warna yang ada di alam jika disederhanakan dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok warna, yaitu Warna Primer, warna Sekunder, warna Tersier dan warna Netral. dan ini diwujudkan dalam bentuk lingkaran warna, lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad.

Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sbb: Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda. Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Warna adalah salah satu unsur yang penting dalam sebuah desain, karena dengan warna suatu karya desain akan memiliki arti dan nilai yang lebih (added value) dari utilitas karya tersebut. Warna juga bisa memberikan pengaruh emosional kepada mood atau suasana yang diciptakan. Pemilihan warna juga harus diperhatikan agar tidak salah pengertian dalam komunikasi visual. Warna memiliki arti dari masing-masing warna.

### 3. Script

Menurut Heru Effendy di buku Mari Membuat Film (2002: 150), adalah pekerjaan akhir sebuah naskah film, membuat detail gambar satu persatu dan memberi nomor urutan.

### 4. Sound effect

Sound effect merupakan musik yang mengiringi gambar atau ilustrasi, seperti suara ombak di lautan, menurut Mott (dalam Shaleh, 2016: 21) suara menggambarkan sesuatu yang sedang terjadi, menimbulkan persepsi tentang suasana dan peristiwa yang terjadi.

## Hasil Perancangan

### Spesifikasi Teknis Media

Pada perancangan komik bergerak Perang Baratayudha hari ke-12 memiliki beberapa proses. Yakni dengan menggunakan beberapa software Medibang Paint Studio, Adobe After Effect dan Adobe Premier. Penggunaan software pertama ialah Medibang Paint Studio dengan software ini merancang, mengilustrasikan atau menggambarkan karakter dan latar belakang yang dibutuhkan dengan menggunakan ukuran 1980 px x 1080 px. Setelah seluruh ilustrasi selesai akan dilakukan editing dengan menggunakan Adobe Premiere dengan screen layar 1920 px x 1080 px dan diberikan backsound dan sound effect serta voice untuk dialog karakter lalu dimasukkan ke dalam Adobe After effect untuk memberikan efek burn film.

Untuk media yang akan digunakan untuk pemutaran komik bergerak Perang Baratayudha hari ke-12 , Audience dapat menggunakan smartphone, tv, atau komputer.

### Hasil Perancangan Media Utama

Berikut merupakan hasil dari perancangan utama komik bergerak Perang Baratayudha hari ke-12:





Gambar 10 Hasil Perancangan 1  
Sumber: Dokumen pribadi, 2022



Gambar 11 Hasil Perancangan 2  
Sumber: Dokumen pribadi, 2022

## Simpulan

Perancangan motion comic terdiri dari cerita, karakter, storyline, *storyboard*, sketsa, digitalisasi, pewarnaan digital dan motioning. Pada pembuatan komik motion juga memiliki elemen-elemen penting yang terdiri dari scene, color, background, dan voice over. Pada perancangan sebuah media, desainer memiliki peranan penting dalam perancangan sebuah komik motion yang mencakup keseluruhan tahapan untuk memenuhi standar kualitas.

Penyampaian pada komik motion yang membahas tentang cerita wayang mahabharata pada saat perang baratayudha hari ke-12 ini dilakukan dengan mempublikasikan komik tersebut melalui sosial media seperti instagram, facebook, dan youtube. Komik motion akan disesuaikan dengan format dari sosial media sendiri dengan menggunakan 8 menit yang terdiri dari prologue hingga akhir cerita.

Komik Motion ini bertujuan agar para peminat wayang dapat dengan mudah melihat ilustrasi dari cerita pewayangan mahabharata, dengan harapan komik motion ini akan dipublikasikan juga pada museum-museum wayang yang ada di Indonesia untuk membantu pelestarian dari budaya wayang itu sendiri.

## Daftar Pustaka

- Abdillah, N., Saleh, E. (2010). Pengaruh Musik Mozart Terhadap Tingkat Kecemasan Pasien Dokter Gigi. *Jurnal Mutiara Medika* p.22–28.
- Booker, M. Keith. 2014. *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas [4 volumes] : A History of Icons, Idols, and Ideas*. California: ABC-CLIO, LLC.
- Effendy, Heru. (2002). *Mari Membuat Film*. Yogyakarta: Panduan
- Mabruri, A. (2013). *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara NonDrama, News, & Sport*. Jakarta: PT Grasindo.
- McCloud, S. (2008). *Reinventing Comics*, Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Riyanto, A. (2018). Implikasi Kualitas Pelayanan Dalam Meningkatkan Kepuasan Pelanggan Pada PDAM Cibadak Sukabumi. *Jurnal Ecodemica*, 2(1), 117– 124
- Sena Wangi. (1999). *Ensiklopedia wayang Indonesia*. Jakarta: Sena Wangi

