

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak yaitu bagian yang cukup penting dan diutamakan dalam proses komunikasi. McQuail (Widjajanto, 2013, h.43) Khalayak merupakan istilah yang digunakan untuk menyebutkan penerima, sasaran, atau audiens. Untuk menciptakan komunikasi yang baik khalayak bisa didasari dengan beberapa klasifikasi contohnya, klasifikasi berdasarkan umur, jenis kelamin, geografis, pendidikan, dan kelas sosial. Dilakukannya klasifikasi dalam khalayak sasaran bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai hal-hal yang disenangi oleh audiens sebagai pendekatan dan tujuan akhirnya untuk meraih pencapaian dalam berkomunikasi agar proses berkomunikasi bisa berjalan dengan efektif.

Dengan mendapatkan klasifikasi pada khalayak dan mengetahui semua aktifitas dari calon konsumen sejak dimulainya aktifitas hingga berakhirnya aktifitas pada calon konsumen maka dapat disimpulkan strategi media yang akan digunakan agar lebih dekat dengan target audiens yang merupakan remaja tersebut. Untuk menginformasikan dan memberi pengetahuan kembali mengenai sejarah ke-Rasulan Nabi Ilyas media informasi yang akan digunakan berupa video *motion comic*. Berikut adalah khalayak sasaran yang akan dituju dalam perancangan ini:

A. Demografis

Usia : 15-20 Tahun.
Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan.
Pendidikan : Mahasiswa dan Pelajar.
Kelas Sosial : Menengah.
Agama : Islam

B. Geografis

Fokus kepada kota Bandung, dan kota-kota di daerah Jawa Barat yang memiliki perkembangan media kreatif mengenai agama Islam sangat cepat. Bandung dipilih karena dengan adanya media yang sering memproduksi komik-komik dan buku-

buku kreatif yang berisikan konten sejarah agama seperti salah satu contohnya adalah Mizan yang berlokasi di kota Bandung. Serta kota Bandung sangat mudah dalam mendapatkan jaringan internet contohnya jaringan internet yang ada di lingkungan terbuka seperti taman-taman sehingga informasi yang disampaikan melalui media dapat tersampaikan secara baik dan efisien.

C. Psikografis

Fase remaja merupakan fase paling penting dalam diri seorang individu, karena dalam fase remaja psikologis seorang manusia mulai terbentuk menuju kematangan. Dalam fase remaja terdapat tanda-tanda seperti perubahan sikap, perilaku, dan mulai muncul nilai-nilai moral yang ada dalam diri remaja. Pada masa perubahan ini remaja akan mempunyai kesadaran untuk memilih dan mencari jati diri.

Pada masa remaja 12 – 20 tahun seorang remaja sering mengalami perubahan emosional dan perubahan mental karena pada masa ini didominasi oleh emosi dalam diri. Disamping itu para remaja juga mulai mengembangkan pengertian tentang hidup serta mulai memikirkan pola tingkah laku yang bernilai moral untuk diri sendiri dan lingkungan sosial (Dalyono, 2015). Oleh sebab itu masa remaja jika didampingi dengan disugahi pengetahuan yang positif sebagai stimulus dan sering berinteraksi dengan media kreatif maka para remaja akan menumbuhkan karakter positif juga kreatif.

D. *Consumer Journey*

Consumer journey merupakan suatu proses menggali informasi mengenai perjalanan dan perilaku maupun kebiasaan konsumen terhadap produk dan jasa yang telah diberikan. Tujuan *consumer journey* ini agar dapat diketahui sejauh mana consumer mengenal produk yang telah diberikan seperti mulai mengetahui namanya, mulai tertarik, mulai membeli, dan mulai mencoba (Riyanto, 2015).

Target audiens yang ditujukan untuk remaja zaman sekarang ini pada umumnya sudah memiliki perangkat yang bisa mengakses informasi dengan mudah seperti

smartphone, komputer, dan jaringan internet. Juga kebiasaan yang pada umumnya dilakukan remaja seperti gemar melakukan *browsing* dalam internet, menonton video/film di internet, berbagi konten yang menarik dalam sosial media, *chatting* dan menggunakan sosial media. Dalam semua aktifitasnya remaja seringkali menyelinapkan waktu untuk melihat media yang ada dalam perangkat *smartphonenya*. Seperti melihat notifikasi dan membalas pesan di pagi hari, kemudian saat istirahat dari aktifitas, dan pada malam hari saat aktifitas akan berakhir biasanya remaja menghabiskan waktunya untuk internet. Berikut merupakan *consumer journey* yang diambil dari beberapa pelajar di kota Bandung:

Tabel III.1 *Consumer Journey*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

No.	Waktu	Kegiatan	<i>Point Of Contact</i>
1.	05.00 – 07.00	Bangun tidur, Salat, Lihat notifikasi/media sosial , mandi, Sekolah.	<i>Wallpaper handphone</i> , iklan media sosial, alat tulis.
2.	07.00 – 11.30	Kegiatan belajar.	Majalah dinding, papan tulis, poster, buku dan alat tulis.
3.	11.30 – 13.00	Jam istirahat sekolah, salat dan makan.	<i>X-Banner</i> , Poster, baliho.
4.	13.00 – 15.00	Belajar dan bersiap pulang sekolah menuju rumah, lihat notifikasi HP.	Transportasi umum, <i>billboard</i> , iklan cetak, iklan media sosial.
5.	15.30 – 19.00	Istirahat, salat, Berkumpul dengan keluarga, Menonton video di internet.	Situs berbagi video, iklan media sosial.
6.	19.00 – 21.00	Salat, Mengerjakan tugas, lihat HP, <i>chatting</i> dan <i>browsing</i> .	Komputer, buku, sticker sosial media, iklan media sosial.

7.	21.00 – 05.00	Lihat HP, istirahat tidur.	<i>Banner</i> online, iklan media sosial.
----	---------------	----------------------------	---

E. Consumer Insight

Khalayak sasara merupakan remaja dengan usia 15-20 tahun yang tinggal di kota Bandung dengan perkembangan media kreatif yang sangat pesat. Dalam analisa disebutkan bahwa khalayak sasaran khalayak akan menerima dan memberi pesan menurut persepsi dan nalarnya. Persepsi merupakan proses di mana seseorang menyadari adanya objek yang menyentuh panca inderanya (Kenmada Widjajanto, 2015, h.45). Khalayak sasaran memiliki pendapat bahwa kisah keteladanan Rasul dan Nabi khususnya Nabi Ilyas patut diteladani karena jika mendengar nama Nabi dan Rasul masyarakat Islam akan mengingaat kitab *Al-Quran* yang menjadi pedoman hidup bagi umast Islam serta membawa nilai-nilai dan keteladanan Rasul. Dengan mengingat kitabnya masyarakat juga akan mengingat sosok yang menyebarkan nilai-nilainya yaitu para Rasul.

III.2 Strategi Perancangan

Media informasi dalam perancangan ini menggunakan strategi yang dapat membuat khalayak sasaran merasa terhibur dan tertarik. Hal tersebut digunakan agar komunikasi yang akan diberikan berjalan dengan efisien sehingga pesan dari komunikasi dapat tersampaikan dengan jelas.

Pada umumnya khalayak yang dituju merupakan remaja dengan rentan umur 15-20 tahun memiliki ketertarikan terhadap visual atau gambar ilustrasi terhadap kebiasaannya dalam mencari media informasi yang dibutuhkannya. Kemudian remaja pada umumnya lebih cenderung menyukai konten yang informatif dan menghibur dalam bentuk gambar maupun video. Maka dipilihlah media video *motion comic* sebagai strategi perancangan yang menarik dan menghibur namun tetap memiliki informasi yang dapat memberi pengetahuan. Dengan memberikan informasi mengenai keteladanan Nabi Ilyas menggunakan seting yang sesuai dengan karakter remaja kemudian menggunakan gambar ilustrasi dalam *motion*

comic serta tanpa mengurangi aspek-aspek penting dan nilai-nilai yang ada dalam sejarah tersebut

III.2.1. Tujuan Komunikasi

Komunikasi merupakan proses menyamakan persepsi, pikiran, dan rasa antara komunikator dan komunikan. (Abdullah, 2006, h.2). Tujuan komunikasi adalah bagian paling penting dalam perancangan ini, tujuan komunikasi dapat menjadikan proses memberikan informasi mengenai sejarah maupun nilai-nilai berjalan dengan lancar dan tepat pada sasaran khalayak dengan mudah dimengerti. Komunikasi dalam rancangan ini ditujukan kepada remaja pada zaman sekarang yang lebih banyak menggunakan bahasa tidak baku. Tujuan komunikasi dalam perancangan video *motion comic* ini adalah membuat khalayak sasaran dapat mengenal kembali sejarah dari Nabi Ilyas adapun khalayak sasaran yang masih hanya mengetahui namanya saja dapat lebih detail mengenal sejarah dan nilai-nilai yang terkandung dalam kisah dari Nabi Ilyas ini melalui perancangan video *motion comic*. Serta memberikan informasi mengenai keteladanan Rasul sebagai utusan Tuhan yang patut diteladani bagi remaja.

III.2.2. Pendekatan Komunikasi

Komunikasi merupakan kegiatan untuk menyampaikan pesan yang dilakukan oleh pengirim (komunikator) kepada penerimanya (komunikan) individu maupun kelompok secara langsung maupun menggunakan perantara. (Abdullah, 2006, h.1). Penggunaan perantara dalam konteks komunikasi contohnya seperti menggunakan media-media biasa atau media masa. Media yang digunakan dalam pendekatan komunikasi adalah media video *motion comic*. Karena remaja pada saat ini lebih cenderung memilih tontonan di internet, tontonan di internet untuk remaja lebih banyak menggunakan bahasa tidak baku. Maka disimpulkan bahwa media yang paling dekat dan dapat mudah diakses oleh khalayak sasaran pada zaman ini adalah media video *motion comic* yang akan dipublikasi dalam situs berbagi video. Menonton video dalam situs berbagi melalui jaringan internet sudah menjadi pilihan oleh para remaja dibandingkan menonton televisi pada zaman sekarang karena remaja bisa menonton kapanpun dan di manapun. Media

motion comic dinilai cukup efektif dalam menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran karena pesan dikemas secara menarik melalui gambar yang bergerak.

A. Pendekatan Visual

Dalam pendekatan visual perancangan video *motion comic* ini visual yang digunakan untuk karakter utama dalam cerita tambahan merujuk kepada gaya visual sehari-hari anak SMA yang biasanya masih menggunakan seragam setelah waktu sekolah berakhir. Karakter sekunder dalam cerita tambahan merupakan orangtua lanjut usia, pendekatan visual dalam media tersebut menggunakan pakaian muslim sebagai kebiasaan umat muslim di Indonesia.

Referensi gaya gambar dari beberapa gaya kartun seperti dalam film Disney Aladdin dan The breadwinner yang nantinya akan dijadikan gaya visual yang baru. Dalam video *motion comic* ini juga memunculkan elemen-elemen visual yang identik dengan Arab seperti bangunan, pakaian, seting tempat, mimik muka, dan lainnya. Hal tersebut bertujuan agar kesan dari sejarah Rasul yang berseting di Jazirah Arab bisa dirasakan oleh khalayak sasaran.

B. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan media *motion comic* ini diutamakan menggunakan bahasa Indonesia. Pendekatan verbal dengan bahasa Indonesia disesuaikan dengan kebiasaan remaja yang biasa menggunakan bahasa tidak formal atau bahasa sehari-hari. Tujuan menggunakan pendekatan verbal ini agar remaja merasa lebih dekat dan lebih mengerti dengan apa yang disampaikan dalam media perancangan karena jika menggunakan bahasa Indonesia yang baku remaja akan merasakan adanya jarak dengan media perancangan ini. Pendekatan dalam perancangan ini juga mempermudah para remaja dalam mendalami sejarah mengenai ke-Rasul-an Nabi Ilyas yang biasanya ada dalam kitab-kitab dengan bahasa yang sedikit sulit dimengerti oleh remaja tanpa mengurangi aspek-aspek penting.

C. Pendekatan Audio

Dalam pendekatan audio, audio yang digunakan untuk mengisi suara karakter utama yang diceritakan masih duduk di bangku SMA menggunakan suara khas remaja yang dibuat sinkron dengan visualisasi karakter tersebut. Kemudian *background* musik dari *motion comic* mengenai sejarah ke-Rasul-an Nabi Ilyas ini menggunakan musik khas timur tengah yang mendukung seting dari kejadian sejarah yang bersejing di Jazirah Arab hal tersebut bertujuan agar menumbuhkan kesan dalam seting sejarah tersebut.

III.2.3. *Mandatory*

Mandatory jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia memiliki arti perintah, atau sama seperti dalam kamus besar bahasa Indonesia kata mandat yang merupakan serapan dari bahasa Inggris memiliki arti perintah. Perancangan video *motion comic* ini bekerjasama dengan Dar! Mizan salah satu *publishing house* salah satu grup dari *publisher* Mizan yang berada di kota Bandung. Dar! Mizan merupakan *publisher* yang sering mempublikasi buku dan video dalam kanal Youtubnya dengan nama Dar! Mizan yang memiliki konten agama Islam untuk anak-anak, remaja, maupun dewasa.



Gambar III.1 Logo Dar! Mizan.

Sumber: <http://www.ebookanak.com/wp-content/uploads/2016/04/dar-mizan.png>
(Diakses pada 24 /12/2018)

Perancangan video *motion comic* ini termasuk kedalam seri komik Islam kisah Nabi yang bertujuan fokus untuk mempublikasikan serta memberikan kembali pengetahuan kepada masyarakat terhadap kisah Nabi Ilyas khususnya kepada masyarakat yang telah lupa mengenai detail kejadian dari sejarahnya. Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat membantu *publisher* Dar! Mizan yang berfokus pada khalayak remaja dalam menambah khazanah baru di bidang media informasi yang mengangkat mengenai sejarah Nabi dan Rasul.

III.2.4. Materi Pesan

Dalam perancangan ini materi pesan yang disampaikan berupa pemaparan sejarah mengenai kisah ke-Rasul-an dari Nabi Ilyas. Kemudian nilai-nilai yang terkandung dalam kisahnya yang kemudian bisa dijadikan teladan dalam sosok Nabi Ilyas bagi masyarakat remaja. Sosok Nabi Ilyas sebagai *role model* bagi remaja atas sifat sabar dan mampu berjuang untuk menegakan kebenaran dan mengemban amanat dari Tuhan.

Tabel III.2 Materi Pesan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

No.	Pokok Bahasan	Sub Bahasan	Deskripsi
1.	Periode Sejarah	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat - Waktu - Tokoh - Riwayat 	<p>Nabi Ilyas diutus diperkirakan tahun 870 sebelum masehi kemudian periode sejarahnya diperkirakan 910-850 SM. Ilyas merupakan Nabi yang ada dalam agama Samawi. Selama beberapa tahun tersebut Ilyas diutus menjadi Nabi. Nabi Ilyas di utus adalah di daerah <i>Ba'albek</i> berdekatan dekat dengan kota Damaskus. Dalam sejarahnya tokoh yang ada dalam kisah ini adalah, Ilyas Ibnu Yasin bin Fanhash bin al-Izar bin Harun.</p>

			Kemudian Nabi Ilyasa, Bani Israil, Raja Ahab. Raja dan para pengikutnya menentang Nabi sebagai pembawa ajaran Tuhan dan lebih memilih menyembah kepada berhala yang disebut dengan <i>Ba'al</i> .
2.	Keteladanan	<ul style="list-style-type: none"> - Sifat - Karakter - Ajaran 	Nabi Ilyas merupakan Nabi yang memiliki sifat Sabar sehingga Tuhan memujinya dalam kitab umat Islam yaitu Al-Quran. Ilyas membawa amanah dari Tuhan sebagai Rasul untuk menyebarkan ajaran Tuhan walaupun nyawa menjadi taruhannya namun Ilyas tetap melaksanakan tugasnya.
3.	Nilai-Nilai	<ul style="list-style-type: none"> - Sifat Sabar - Taat - Perilaku Baik 	Nabi Ilyas memiliki sifat dan karakter yang baik seperti contohnya tetap sabar dalam menghadapi berbagai ujian yang diterimanya saat berdakwah di hadapan kaum Bani Israil yang menentang. Nilai-nilai ini yang dapat diambil oleh khalayak sasaran dan diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari.
4.	Pesan Moral	<ul style="list-style-type: none"> - Individu - Sosial 	Dalam kisah ke-Rasula-an Nabi Ilyas selain nilai-nilai spiritual juga terdapat pesan moral yang dapat diambil untuk diterapkan oleh seorang individu contohnya, untuk menjadikan sifat dalam diri individu taat kepada tuhan sang pencipta

			alam semesta. Selain itu sifat sabar yang contohkan oleh Nabi Ilyas dapat diaplikasikan dalam kehidupan sosial agar menjadi lebih damai dan tertaa secara spiritual maupun dunia.
--	--	--	---

III.2.5. Gaya Bahasa

Curtis (seperti dikutip Widjajanto, 2013) suatu pesan yang digayakan akan memperoleh perhatian yang lebih besar. Selain itu membantu untuk menjelaskan suatu hal yang rumit melalui kiasan. Gaya bahasa menjadi aspek yang cukup penting dalam penelitian ini. Gaya bahasanya yang digunakan pada media video dalam perancangan ini yaitu dengan menggunakan gaya bahasa non formal, dengan menggunakan kalimat atau percakapan yang biasa digunakan oleh remaja dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didasari dengan karakter remaja yang akan merasa dekat dengan media informasi tersebut jika menggunakan bahasa sehari-hari. Menggunakan pendekatan ini akan menimbulkan pendekatan yang efektif bagi remaja.

III.2.6. Strategi Kreatif

creative brief memiliki tujuan untuk menstimulasi suatu ide dan gagasan dalam bentuk kreatif atau bisa disebut strategi kreatif (Suhandang, 2005). Strategi kreatif dalam perancangan video *motion comic* digunakan bertujuan untuk menarik minat dan perhatian audiens. Berikut ini merupakan strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan media:

A. Copywriting

Judul yang digunakan dalam perancangan video *motion comic* ini adalah “Ba’albek dan Sifat Sabar, Keteladanan Rasul Ilyas” dalam judul penggunaan kata “Ba’albek” dan “Sifat Sabar” menjadi penekanan bahwa video rancangan ini memiliki nilai-nilai sejarah yang berlangsung di kota Ba’albek dan nilai-nilai

kesabaran. Kemudian penggunaan kalimat “Keteladanan Rasul Ilyas” menjadi penekanan bahwa *motion comic* ini memiliki tema keteladanan Rasul.

B. Storyline

Alur cerita dalam perancangan video *motion comic* dilakukan dengan menambahkan cerita dengan karakter fiksi yang nantinya akan diselingi oleh penyampaian sejarah mengenai Nabi Ilyas. Pengembangan cerita pada penyampaian sejarah dilakukan bertujuan agar khalayak sasaran bisa terhibur namun juga bisa mendapatkan pengetahuan dan pelajaran yang terkandung dalam sejarah Rasul dan Nabi ini.

- **Prolog**

Umar merupakan murid SMA biasa di kota Bandung yang terkenal sering membantu di kalangan masyarakat sekitar dalam lingkungannya namun Umar juga terkenal dengan sifat tidak sabarnya. Umar seringkali berselisih dengan orang lain saat akan membantu masyarakat sekitar atau juga teman-temannya yang sedang membutuhkan tidak jarang sebagian orang menebutnya sebagai pembuat onar di lingkungannya walau Umar mempunyai tujuan yang baik. Disamping itu Umar juga mempunyai sifat yang patuh terhadap perkataan orang tua termasuk kakeknya yang Umar panggil sebagai Abah. Suatu hari Umar mengalami kejadian yang membuat dirinya berubah kisah ini bermula saat siang hari ketika Umar sedang melihat bapak Rudi merupakan pekerja bangunan dilingkungannya yang sedang bekerja membawa papan kayu kemudian tidak sengaja jatuh tersenggol oleh seorang pemuda bernama Asep yang sedang berlari sangat kencang. Saat Umar melihat kejadian tersebut Umar merasa kasihan kepada pak Rudi seperti yang sudah terjadi sebelumnya Umar dengan sifat gegabahnya tiba-tiba menghakimi pemuda tersebut tanpa memberikan kesempatan kepada si pemuda untuk menjelaskan apa yang terjadi. Ternyata hal ini menyulut emosi pemuda tersebut hingga pemuda itu memukul Umar dengan sekali pukulan hingga pingsan.

- *Scene 1*

Umar terbangun dari pingsan dan melihat ke ruangan sekitar lalu Umar menyadari bahwa dirinya telah berada di kamar rumahnya hari sudah menjadi sore. Abah pun datang ke dalam kamarnya dan menjelaskan apa yang sudah terjadi setelah itu Umarpun menceritakan apa yang dirinya lakukan. Ternyata Abah tidak marah namun Abah ingin menceritakan kisah yang jarang orang ketahui mengenai sifat sabar kisah tersebut yaitu mengenai sejarah Rasul yang bernama Ilyas kemudian Abah mulai menceritakan kisahnya.

- *Scene 2*

Kemudian Abah mengatakan kepada Umar bahwa kisah Rasul Ilyas ini jarang sekali diketahui oleh anak muda pada zaman sekarang. Abah menerangkan bahwa nilai-nilai kesabaran pada kisah Rasul Ilyas ini dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari pada zaman sekarang karena pada zaman sekarang masyarakat mulai sedikit melupakan sifat sabar. Kemudian Abah juga menerangkan bahwa seorang Rasul bernama Ilyas ini sangat hebat karena Rasul tersebut diangkat menjadi seorang Nabi dalam masa sebelum Islam muncul menghadapi masyarakat Bani Israil yang pada masa tersebut sangat menentang ajaran agama, namun Ilyas tetap bersabar dalam menegakan keadilan. Abah menerangkan siapa itu Rasul dan Nabi kepada Umar dan kemudian Abah mulai menyampaikan kisah Nabi Ilyas. Nabi Ilyas merupakan Rasul dari keturunan Nabi Harun, Harun merupakan Rasul yang membantu adik kandungnya dalam berdakwah membela kebenaran kepada kaum Bani Israil. Nabi Harun diangkat oleh Tuhan untuk menjadi Rasul terlebih dahulu yaitu Musa.

- *Scene 3*

Kisah kaum Bani Israil diriwayatkan kembali dalam kisah Rasul lainnya, Nabi Harun telah memiliki keturunan. Keturunan ke-empatnya merupakan Rasul yang bernama Ilyas beliau adalah Ibnu Yasin bin Fanhash bin al-Izar bin Harun. Nabi Ilyas diutus diperkirakan tahun 870 sebelum masehi kemudian periode sejarahnya diperkirakan 910-850 SM. Tempat Nabi Ilyas di utus adalah di daerah *Ba'labak* atau dikenal juga sebagai kota *Ba'albek* sebelah barat kota Damaskus di mana

penduduknya yaitu kaum Bani Israil menyembah berhala, berhala merupakan suatu patung yang dijadikan media untuk penyembahan. Nama kota *Ba'labak* berasal dari nama berhala yang disembah kaum Bani Israil. Berhala tersebut bernama *Ba'la* atau disebut juga dengan *Ba'al*, *Ba'la* merupakan patung yang memiliki bentuk menyerupai seorang wanita. Di *Ba'labak* para kaum Bani Israil dipimpin oleh pemimpin yang memiliki sifat yang diktator juga. Raja tersebut menindas kaumnya yang tidak mau menuruti perintahnya. Pada zaman itu masyarakat *Ba'albek* lebih takut terhadap rajanya dibandingkan Tuhan yang maha esa. Raja tersebut bernama raja Ahab.

- ***Scene 4***

Saat abah menyampaikan kisahnya kemudian Umar pun memotong kisahnya dan bertanya kepada Abah mengenai kaum Bani Israil yang pada saat itu tidak menyembah Tuhan. Umar merasa heran dengan membayangkan keadaan pada masa itu yang sangat kacau banyak perilaku tidak adil bahkan hingga penindasan oleh seorang rajapun dilakukan pada zaman itu. Abah hanya tersenyum kepada Umar kemudian melanjutkan kisahnya.

- ***Scene 5***

Abah melanjutkan kisahnya, kemudian Nabi Ilyas diutus oleh Tuhan untuk berdakwah kepada kaum Bani Israil agar meninggalkan berhala dan menyembah kepada Tuhan. Namun raja dan kaum Bani Israil pada masa itu menolak seruan Nabi Ilyas karena mereka lebih mempercayai berhala kemudian menantang agar Tuhan yang disembah Nabi Ilyas yaitu Allah menurunkan bencana sebagai bukti bahwa Tuhan yang Nabi Ilyas sembah benar-benar ada. Kaum Bani Israil bersengkongkol agar dapat mengusir Nabi Ilyas dengan melempari batu dan diancam akan dibunuh. Karena ancaman yang diberikan kaum Bani Israil terpaksa Nabi Ilyas meninggalkan perkampungan itu dan berpindah-pindah dan memutuskan bersembunyi di sebuah gua. Selama berada dalam gua Tuhan memberikan bantuan berupa burung gagak yang membawa makanan untuk dimakan oleh Nabi.

- **Scene 6**

Umar pun memotong kisahnya kembali kemudian merasa kagum sekaligus heran dengan kesabaran Nabi Ilyas yang saat itu dengan ancaman yang diberikannya saat sedang bedakwah. Dan mempertanyakan bagaimana Nabi Ilyas bisa tahan dengan keadaan Bani Israil yang sangat jahat.

- **Scene 7**

Bencana pun datang kepada kaum Bani Israil di kota *Ba'labak* bencana kekeringan telah merenggut nyawa dari penduduk satu demi satu. Bencana tersebut telah membuat kekacauan di kota *Ba'labak* binatang ternakpun ikut menjadi korban dalam bencana itu. Bani Israil meyakini bahwa bencana ini merupakan bencana yang ditimpakan *Ba'al* karena Nabi Ilyas telah berdakwah di kota tersebut. Bani Israil bersama raja bersepakat untuk mencari Nabi Ilyas dan mengusirnya dari kota *Ba'labak*.

- **Scene 8**

Persembunyian Nabi Ilyas diketahui oleh raja dan kaum Bani Israil Nabi Ilyas merasa dalam keadaan bahaya dengan menyusuri sungai lalu, Nabi Ilyas menemukan rumah terpencil kemudian Ilyas memberikan salam dan bertemulah dengan seorang perempuan Nabi Ilyas meminta izin untuk bersembunyi. Saat itu ada satu laki-laki dari anggota keluarga tersebut sedang sakit parah kemudian Nabi Ilyas berdoa kepada Tuhan untuk kesembuhan anggota keluarga yang sedang sakit itu atas ucapan terimakasih karena telah diizinkan bersembunyi. Akhirnya anggota keluarga yang sedang sakit itu sembuh atas izin Tuhan ternyata anggota keluarga yang sedang sakit itu merupakan Ilyasa yang tidak lama setelah itu diangkat menjadi Nabi setelah belajar bersama Nabi Ilyas kemudian mengikuti ajaran Nabi Ilyas dan ikut berdakwah bersamanya.

- **Scene 9**

Umar mulai merasakan malu dengan sikapnya yang selalu ceroboh dalam mengambil tindakan, pada saat mendengar kisah ini Umar hanya terdiam dan abah melanjutkan kisahnya. Setelah beberapa tahun Nabi Ilyas dan Nabi Ilyasa

melanjutkan dakwahnya kepada penduduk *Ba'labak* yang sudah mulai berputus asa terhadap bencana yang dialami kota tersebut karena berhala yang disembahnya tidak bisa menyembuhkan penderitaan kaum tersebut. Bani Israil berjanji kemudian kaum tersebut akan mengikuti apa yang diperintahkan Nabi Ilyas. Akhirnya Nabi berdoa kepada Tuhan dengan izin Tuhan yang maha esa kaum Bani Israil terlepas dari penderitaan. Para Bani Israil menghancurkan patung-patung *Ba'al* yang sebelumnya disembah oleh kaum tersebut. Setelah itu perkampungan Bani Israil diturunkan hujan kemudian sawah dan ladang dijadikan subur kembali serta binatang ternak berkembang secara subur mereka hidup dengan damai.

- ***Scene 10***

Setelah beberapa tahun kemudian kaum Bani Israil kembali ingkar dan menyembah berhala. Kemudian Nabi Ilyas berdoa kembali kepada Tuhan agar mereka dibukakan hatinya namun akhirnya bencana kekeringan melanda kaum Bani Israil kembali kemudian Nabi Ilyas meninggalkan kaumnya dari perkampungan tersebut. Setelah Nabi Ilyas meninggalkan kaumnya diriwayatkan Nabi Ilyas telah wafat dengan cara diangkat oleh Tuhan ke langit. Hadis tersebut disebutkan Wahab bin Munabbih dan yang lainnya menyatakan bahwa saat Ilyas berdoa kepada Tuhan agar mencabut ruhnya karena kaumnya telah mendustakan dan menyakitinya. Datanglah seekor binatang yang warnanya seperti api lalu Nabi Ilyas segera menaikinya dan Tuhan menjadikannya bersayap serta memakaikan cahaya api pada dirinya. Namun hadis ini masih mengandung kontroversi dari kisah-kisah *isyarailiyat* tidak perlu diyakini kebenarannya dan tidak perlu ditolak. Semua kebenaran hanya bisa dikembalikan kepada Tuhan yang maha esa. (Katsir, 2015, h.617)

- **Epilog**

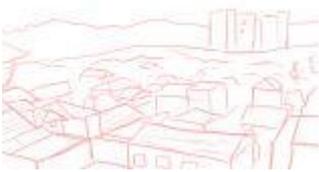
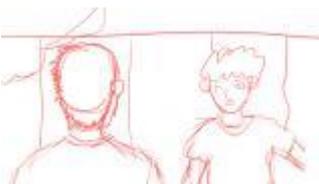
Pintu rumah berbunyi ada yang mengetuk, Abah baru saja mengakhiri kisah Ilyas dan tugasnya sebagai Rasul. Saat Abah berjalan untuk membuka pintu Umarpun mengikutinya dari belakang. Pintupun terbuka ternyata itu adalah pak Rudi dan Asep yang datang untuk menjenguk Umar dan menjelaskan kembali lebih detail

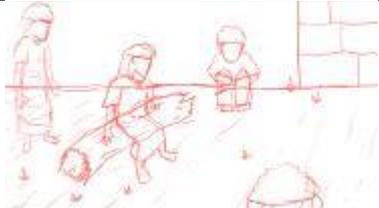
mengenai kejadian yang telah dialaminya pada siang hari. Setelah akhirnya semuanya jelas Umar dan Asep saling berjabat tangan meminta maaf, Abah pun berpesan agar bisa meneladani sikap para Rasul yang telah mengajarkan sifat sabar kepada umatnya.

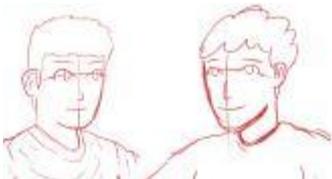
C. *Storyboard*

Pembuatan *Storyboard* dilakukan sebagai gambaran dan acuan untuk jalan cerita yang akan diangkat menjadi *motion comic*. Dalam merancang *storyboard* yang menjadi acuan adalah gambar karakter, gambar latar, gambar suasana, dan juga gambar ekspresi dalam karakter. Improvisasi cerita yang dapan menunjang dalam rancangan ini dilakukan dalam pembuatan *storyboard*. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah proses dalam perancangan ke tahap selanjutnya. Pembuatan *storyboard* ini menggunakan teknik digital.

Tabel III.3 *Storyboard*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

No.	Gambar	Keterangan	Deskripsi
1.		Di kota Bandung tinggal seorang pemuda.	Umar tinggal di perkampungan kota Bandung dengan kakeknya.
2.		Umar sedang mencari orang yang membutuhkan bantuan.	Umar sering membantu di lingkungannya namun memiliki sifat tidak sabar maka sering berselisih dengan orang lain.
3.		Umar bertengkar dengan Asep.	Umar salah paham, dan menghakimi Asep tanpa memberikan kesempatan pada Asep untuk menjelaskan masalah yang dialaminya.

4.		Abah menceritakan kisah Rasul Ilyas.	Abah menceritakan kisah yang jarang sekali diketahui terlebih oleh pemuda pada zaman sekarang.
5.		Bani Israil tinggal di Ba'albek.	Bani Israil kaum yang tinggal di kota Ba'albek dipimpin oleh raja yang tidak baik.
6.		Raja Ahab sorang raja yang diktator.	Raja sering menggunakan kekerasan saat memerintah pengikutnya.
7.		Rasul diancam dan dilempari batu.	Rasul berdakwah namun diancam oleh kaum Bani Israil dan menolak ajaran Rasul. Kemudian menantang kepada Tuhan yang disembah Rasul agar menurunkan bencana.
8.		Bencana kekeringan melanda.	Bencana kekeringan melanda saat Rasul Ilyas bersembunyi dari Bani Israil.
9.		Kaum Bani Israil berputus asa.	Bani Israil berputus asa atas kekeringan yang terjadi.

10.		Kaum Bani Israil menghancurkan patung.	Dengan kesabarannya Rasul Ilyas tidak menyerah dan meneruskan dakwahnya. Bani Israil menuruti perintah Rasul Ilyas untuk menghancurkan berhala.
11.		Hujan mengguyur Ba'albek.	Hujan mengguyur kota <i>Ba'albek</i> dan kembali subur. Namun Bani Israil kembali ingkar dan bencana melanda kembali hingga Rasul Ilyas diriwayatkan wafat.
12.		Umar berdamai dengan Asep.	Umar berdamai dengan Asep atas salah pahamnya, kemudian abah berpesan agar meneladanni Rasul Ilyas yang tetap sabar dalam menghadapi masalah.

III.2.7. Strategi Media

Perancangan ini disajikan dalam dua bagian dengan menggunakan media utama dan media sekunder / pendukung, media utama dan media pendukung dapat dilihat sebagai berikut:

A. Media Utama

Komik memiliki kegunaan salah satunya yaitu sebagai untuk menyampaikan informasi dengan dukungan gambar-gambar sehingga dapat mencapai tanggapan estetis terhadap pembacanya (McCloud, 2001, h.9). Dapat disimpulkan bahwa

informasi dapat disampaikan melalui gambar komik selain itu efek yang dirasakan pembacanya yaitu munculnya kesan estetik, kesan estetik ini menjadi salah satu faktor banyak orang yang menyukai komik. Komik pada umumnya menampilkan visual berderet yang memiliki alur kejadian dengan keterangan tulisan yang dikemas dalam balon kata. Namun pada *motion comic* elemen seperti tulisan balon kata diminimalisir pemakaiannya kemudian digantikan dengan suara narator sebagai media penyampaiannya dikarenakan produk yang dihasilkan masuk ke dalam kategori multimedia. Media utama *motion comic* merupakan gambar komik yang dirancang dengan tambahan gerak sehingga latar gambar dan objek utama memiliki gerak masing-masing yang interaktif.

Dalam *motion comic* perhatian terhadap gambar sangat diutamakan sehingga beberapa aspek harus dihilangkan seperti balon kata namun struktur dalam komik tidak dihilangkan seperti panel, teks, dan onomatopoeia. Namun teks digantikan dengan suara karena *motion comic* lebih mengutamakan gambar. Penambahan gerak pada gambar menjadi daya tarik pada *motion comic*. Proses adaptasi gambar menjadi *motion comic* adalah bidang yang menawarkan berbagai macam metode dan pendekatan hingga hasil akhirnya berbeda (Smith, 2011) *Motion comic* dalam perancangan ini termasuk kedalam *motion comic* yang memiliki hasil akhir video. Hasil akhir dari produk *motion comic* adalah video atau bisa juga berupa media interaktif aplikasi namun, pada perancangan ini hasil akhirnya berupa video.

Media *motion comic* ini akan disebar dalam *platform* Youtube, Youtube merupakan situs berbagi video melalui jaringan internet. Penyebaran media utama melalui Youtube dapat meningkatkan efisiensi dalam proses penyebaran media *motion comic* ini karena mudah diakses oleh semua kalangan pada masa sekarang dimanapun dan kapanpun tanpa. Didukung dengan mudahnya mengakses media Youtube pada masa sekarang seperti melalui perangkat *smartphone* ataupun melalui komputer oleh kalangan remaja atau anak-anak.

B. Media Pendukung/sekunder

Media pendukung dirancang untuk mendukung efisiensi penyebaran media utama agar penyebaran kepada khalayak sasaran dapat dilakukan dengan lebih mudah. Berikut adalah media pendukung:

1. Sosialisasi:

- **Poster Cetak dan Digital**

Poster digunakan sebagai media pendukung untuk menarik perhatian khalayak sasaran, dan menginformasikan adanya media *motion comic* mengenai keteladanan Rasul Ilyas yang di publikasikan melalui media Youtube dengan memunculkan visualisasi lebih dominan. Sehingga media pendukung ini diharapkan menarik minat masyarakat remaja untuk ikut menonton dan meneladani isi dari media utama tersebut. Serta dibuat poster online yang memiliki fungsi menyebarkan informasi mengenai *motion comic* berisikan informasi link untuk menonton dan juga visualisasi dari karakter utama. Media pendukung ini dapat disebarluaskan secara luas melalui jaringan internet.

- **Media sosial**

Diharapkan setelah khalayak sasaran yang sudah mengenal lebih jauh mengenai *motion comic* keteladanan Rasul Ilyas dapat menyebarluaskan dan berbagi dengan jangkauan yang lebih luas melalui media sosial.

- **Flyer**

Flyer digunakan sebagai media pendukung diharapkan setelah khalayak sasaran mendapatkan informasi mengenai *motion comic* keteladanan Rasul Ilyas. Maka selanjutnya akan lebih tertarik untuk melihat *motion comic* tersebut dengan adanya media pendukung flyer ini. Flyer ini berisikan sinopsi pendek dari sudut pandang dua karakter utama dan juga informasi mengenai judul dan *link* menonton.

- *X-Banner*

Memberikan informasi mengenai jadwal terbit dari media utama, informasi judul, dan juga link untuk menonton di Youtube. Serta menampilkan visual logo judul kemudian visual dari karakter utama dalam *motion comic*.

2. *Merchandise:*

- Kaos

Media kaos memiliki fungsi mempromosikan *motion comic* keteladanan Rasul Ilyas melalui visual dari karakter utama. Dalam media ini yang lebih diutamakan adalah visual sehingga khalayak sasaran terlihat lebih dekat dengan media *motion comic*.

- Stiker

Menyampaikan informasi mengenai media utama melalui tagline, dan visual karakter utama sebagai pengenalan setelah khalayak sasaran tertarik dengan perancangan ini. Kelebihan dari stiker ini dapat ditempel di berbagai tempat sehingga besar kemungkinan penyebarannya luas.

- Pin

Menyampaikan informasi mengenai media utama melalui tagline judul, dan visual karakter utama sebagai pengenalan setelah khalayak sasaran tertarik dengan perancangan ini.

- Gantungan Kunci

Menyampaikan informasi mengenai media utama melalui tagline judul, dan visual karakter utama. Gantungan kunci dipilih karena remaja memiliki ketertarikan terhadap aksesoris yang dapat menambah keindahan dalam dirinya.

3. *Event Peluncuran:*

Event peluncuran *motion comic* ini dilaksanakan sebagai sarana dalam meluncurkan media utama juga pengenalan kepada khalayak sasaran yang sudah mengetahui jadwal peluncuran melalui media informasi sebelumnya juga kepada khalayak umum yang baru mengetahui mengenai media *motion comic* tersebut. *Merchandise* juga bisa didapatkan dalam *event* tersebut.

III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran

Strategi distribusi dirancang untuk menetapkan lokasi dan waktu penyebaran media terhadap khalayak sasaran. Media di rilis tanggal 2 Juni 2019 bertepatan pada hari minggu, penyebaran media disebar berdasarkan beberapa lokasi dan waktu yang sudah ditentukan agar khalayak sasaran agar dapat diterima oleh khalayak sasaran secara efisien. Penyebaran media sebagai berikut:

A. Penyebaran Media Utama

Media utama akan dirilis dalam *event* peluncuran yang berlokasi di toko buku Gramedia kota Bandung dan dipertontonkan kepada khalayak sasaran yang merupakan remaja. Media utama juga diunggah pada kanal Youtube sebagai sarana penyebaran utama setelah peluncuran. Karena situs berbagi video tersebut banyak diminati oleh remaja pada zaman sekarang. Dengan begitu para remaja akan mudah menonton *motion comic* kisah Rasul Ilyas kapanpun dan dimanapun.

B. Penyebaran Media Pendukung

- **Mading Sekolah**

Mading sekolah merupakan sarana bagi para murid untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan sekolah, *event* sekolah, maupun *event* diluar sekolah. Hal ini menjadi peluang untuk menempatkan media pendukung di mading sekolah dan sangat cocok bagi khalayak sasaran yang berusia remaja.

- ***Event* Peluncuran**

Dalam peluncuran yang berlokasi di toko buku cukup efektif karena remaja yang memiliki minat terhadap komik banyak berkumpul di lokasi tersebut.

Kemudian mampu menarik minat khalayak umum yang belum mengetahui mengenai *motion comic* kisah Rasul Ilyas .

- **Online**

Penyebaran melalui media *online* merupakan cara untuk memperluas jangkauan pemberian informasi. Media *online* mampu menyebarkan informasi mengenai *motion comic* Rasul Ilyas secara lebih luas dengan cukup efektif karena khalayak sasaran yang banyak menggunakan media sosial sebagai alat untuk menyebarkan informasi.

C. Waktu Penyebaran Media

Tabel III.4 *Timeline* Distribusi Media.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

No.	Media	Waktu/ Minggu bulan Mei 2019							Saluran
		Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	
1.	<i>Motion Comic</i>								<i>Event, Medsos, Youtube</i>
2.	Poster								Medsos
3.	Flyer								<i>Event, Medsos, Madrasah Sekolah</i>
4.	X-Banner								<i>Event</i>

5.	Kaos								<i>Event</i>
6.	Stiker								<i>Event</i>
7.	Gantungan Kunci								<i>Event</i>
8.	Pin								<i>Event</i>

III.3 Konsep Visual

Membangun konsep visual memiliki tujuan agar perancangan memiliki landasan sebagai acuan dalam merancang sebuah visual. Acuan ini digunakan agar proses perancangan lebih efisien. Konsep visual akan membangun kedekatan dari visualisasi perancangan dengan khalayak tujuan yang telah ditentukan hal ini bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas. Adapun konsep visual terbagi menjadi beberapa aspek seperti sebagai berikut:

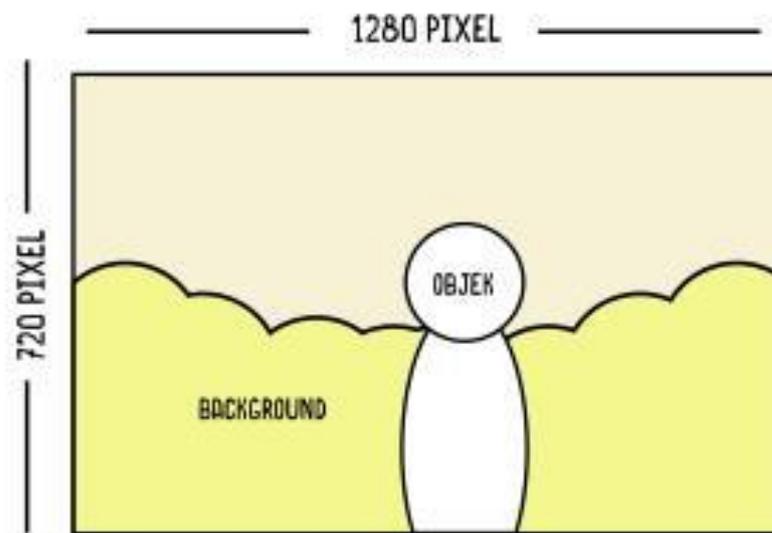
III.3.1. Format Desain

Dalam tahap ini format desain disesuaikan dengan media utama berupa *motion comic* berdasarkan standar ukuran layar yang digunakan saat memutar video. Video tersebut berukuran 1280 x 720 *pixel* atau 45,16 x 25,4 cm dengan resolusi pada gambar 300 *dpi* (*dot per inch*). Ukuran itu merupakan ukuran standar pada media video menyesuaikan dengan layar laptop, komputer, maupun televisi pada zaman sekarang. Penyesuaian ukuran ini meminimalisir terjadinya pecah pada resolusi gambar.

III.3.2. Tata Letak

Tata letak atau *laoyut* pada dasarnya diajabarkan tataletak elemen-elemen desain dalam suatu bidang media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawa (Rustan, 2008, h.0). Tata letak dalam perancangan dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan efisiensi terhadap arah baca, menata letak desain agar lebih efisien meminimalisir kemungkinan bertabrakannya suatu gambar. Tata letak

pada *motion comic* menggunakan format *landscape* dengan mengikuti format pada media video pada umumnya. Arah baca yang dirancang pada perancangan ini yaitu menggunakan format dari kiri ke kanan seperti arah baca pada umumnya yang ada di Indonesia. Tata letak dalam media *motion comic* ini dinamis mengikuti perpindahan objek utama dengan latar namun masih tertata agar saling tidak bertabrakan agar pesan yang disampaikan melalui visual dapat tersampaikan dengan baik. Penempatan atau pemisahan objek berada diatas *background* dilakukan dalam proses ini. Adapun contoh tata letak yang digunakan dalam perancangan *motion comic* ini dan arah bacanya.



Gambar III.2 Tata Letak.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.3. Tipografi

Secara tradisional istilah tipografi berkaitan dengan setting huruf dan pencetakannya. Berpengaruh dengan perkembangan teknologi yang semakin luas kini maknanya semakin luas (Rustan, 2011, h.15). Dapat disimpulkan bahwa tipografi merupakan istilah yang digunakan untuk menyebutkan kumpulan huruf namun dengan berkembangnya teknologi dalam media cetak istilah tipografi digunakan untuk menyebutkan kumpulan huruf yang tertata dalam berbagai media salah satunya media dalam komputer. Penggunaan tipografi dalam rancangan ini dibagi menjadi beberapa aspek dan kegunaan, menggunakan tipografi sebagai identitas pada logo, sebagai *bodytext*, dan menggunakan tipografi pada buku

manual. Adapun contoh tipografi yang digunakan pada media perancangan ini sebagai berikut:

- Norquay

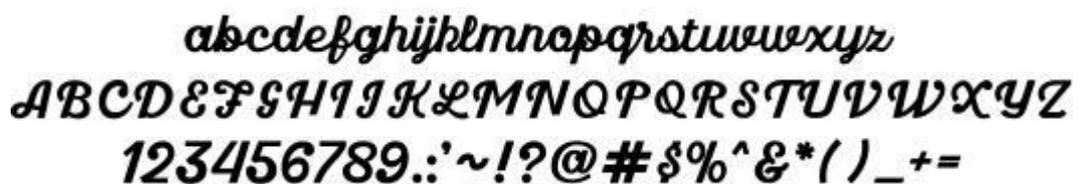


ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
123456789.:~!@#\$%^&*()_+=

Gambar III.3 Norquay.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Penggunaan *font* ini sebagai bagian dari identitas logo dengan *font* berjenis *sans serif*. *Sans serif* cenderung dipakai untuk tulisan tidak formal atau santai karena lebih mengedepankan keindahan. Font ini telah disediakan perusahaan Fontbundles dengan bebas dari lisensi. Pemilihan *font* ini sangat mendukung dengan rancangan pada *motion comic* yang memiliki konsep cerita yang tidak formal untuk khalayak remaja yang menggunakan sehari-hari. *Font* ini juga dipakai sebagai *bodytext* dalam buku manual kisah Rasul Ilyas.

- Blue Planet



abcdefghijklmnopqrstuwxxyz
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
123456789.:~!@#\$%^&*()_+=

Gambar III.4 Font Blue Planet.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Digunakan sebagai *font* subjudul, font tersebut berjenis *script* memberikan kesan klasik seperti gaya tulisan tangan yang umumnya dilakukan oleh orang pada zaman dahulu dalam perkembangan huruf juga dikarenakan rancangan ini menceritakan sejarah Rasul maka dapat dinilai cocok. Font ini telah disediakan perusahaan Fontbundles dengan bebas dari lisensi.

- Anime Ace

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 123456789.:~!/?@#\$%^&*()_+=

Gambar III.5 Anime Ace.
 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Digunakan dalam *bodytext* dan percakapan dalam media *motion comic* karena gaya yang ditampilkan pada *font* ini tidak formal. Font ini dibuat oleh artist dengan nama Blambot dibuat khusus untuk penggunaan rancangan komik.

- Badaboom

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
123456789.:~!/?@#\$%^&*()_+=

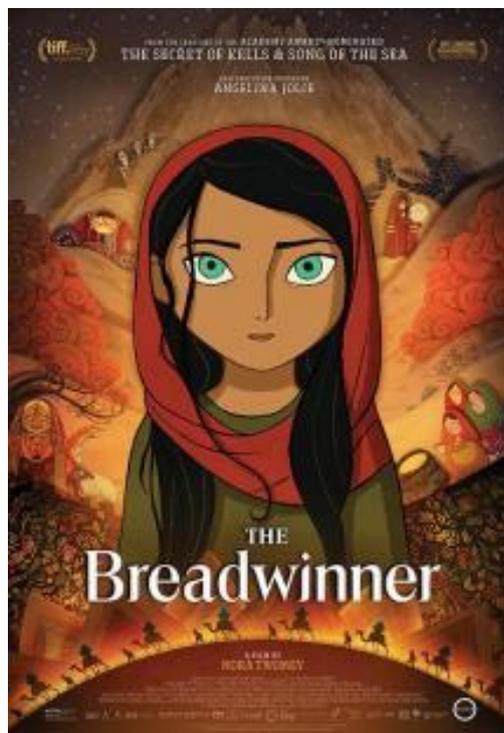
Gambar III.6 Badaboom.
 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Font ini digunakan sebagai teks efek suara pada *motion comic*. Font ini dibuat oleh artist dengan nama Blambot dibuat khusus untuk penggunaan rancangan komik sangat mendukung dalam rancangan ini.

Huruf / *font* yang dipilih dalam perancangan ini memiliki status bebas lisensi, dapat digunakan oleh semua orang dengan persetujuan bebas lisensi oleh pembuat font tersebut.

III.3.4. Ilustrasi

Wobowo (Maharsi, 2018, h.4) ilustrasi adalah gambar dwi matra yang menghidupkan, menghias, sekaligus memperjelas suatu naskah dengan wujud gambar, foto, atau grafik. Dapat disimpulkan bahwa ilustrasi merupakan gambar yang berisi pesan atau gambar yang dapat mendukung penyampaian pesan kepada penerimanya. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan gambar dalam perancangan ini memiliki referensi dari film The breadwinner. The breadwinner adalah film yang menceritakan seorang gadis yang mengalami konflik di negaranya Taliban. Skema warna dalam film tersebut menjadi referensi dalam rancangan ini karena memiliki warna khas dari negara timur tengah yang mewakili dalam penggambaran latar negara timur tengah. Ilustrasi dalam perancangan ini menggunakan gaya ilustrasi kartun yang merupakan gaya yang cukup bebas dalam ilustrasi dengan melebih-lebihkan karakter, gaya kartun dipilih karena dapat pesan yang disampaikan sangat santai dan tidak formal sehingga bisa dekat dengan khalayak sasaran yang merupakan remaja.



Gambar III.7 Film The Breadwinner.

Sumber: https://cdn.shopify.com/s/files/1/1096/6966/products/Breadwinner_Poster_Final_Web_emma3_1200x1200.jpg?v=1512082697. (Diakses pada 24 /12/2018)

Adapun beberapa studi yang dilakukan dalam beberapa aspek seperti studi karakter dan studi latar sebagai berikut:

A. Studi Karakter

Studi karakter dilakukan dengan tujuan sebagai acuan dalam merancang karakter dalam media *motion comic*. Karakter dalam *motion comic* menyesuaikan dengan tema yang diangkat diolah menjadi gaya kartun. Adapun studi karakter yang dilakukan sebagai berikut:

- **Umar**

Umar merupakan murid SMA di kota Bandung yang senang membantu orang di lingkungannya. Setiap hari Umar berkeliling untuk mencari orang yang membutuhkan pertolongan. Namun Umar sering salah faham, karena sifat tidak sabarnya Umar sering berselisih. Umar sering mengenakan ikat kepala sebagai tanda bahwa sebagai penolong Umar terinspirasi oleh film pendekar sunda yang sering mengenakan ikat kepala. Mimik muka Umar memiliki referensi dari Iqbaal Ramadhan karena mewakili wajah seorang anak SMA dan sering berperan sebagai anak SMA. Gaya pada ikat kepala tersebut memiliki referensi dari ikat kepala sunda yang bernama ikat *parekos jengkol*.



Gambar III.9 Umar.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- **Abah**

Abah merupakan panggilan umar kepada kakeknya, panggilan Abah berasal dari bahasa Sunda karena umar tinggal di kota Bandung. Karakter Abah memiliki referensi gaya yang diambil dari laki-laki dewasa yang mengenakan pakaian muslim dengan mengenakan peci sebagai identitas seorang muslim. Mimik muka Abah memiliki referensi dari Teuku Wisnu yang merupakan laki-laki dewasa dengan wajah muah senyum seperti karakter Abah dalam *motion comic* ini.



Gambar III.9 Abah.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- **Rasul Ilyas dan Ilyasa**

Rasul digambarkan dengan tulisan Arab penggambaran dengan hanya menggunakan tulisan ini dikarenakan adanya aturan dalam agama Islam yang membatasi tidak boleh menggambarkan bentuk dan rupa dari Rasul dengan wujud manusia tanpa menyamakannya. Lambang pada bagian luar tulisan memiliki referensi dari lambang bintang dalam Islam yaitu bintang *al-hizb* yang digunakan dalam kaligrafi maupun kitab.



Gambar III.10 Rasul Ilyas.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar III.11 Rasul Ilyasa.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- **Raja Ahab**

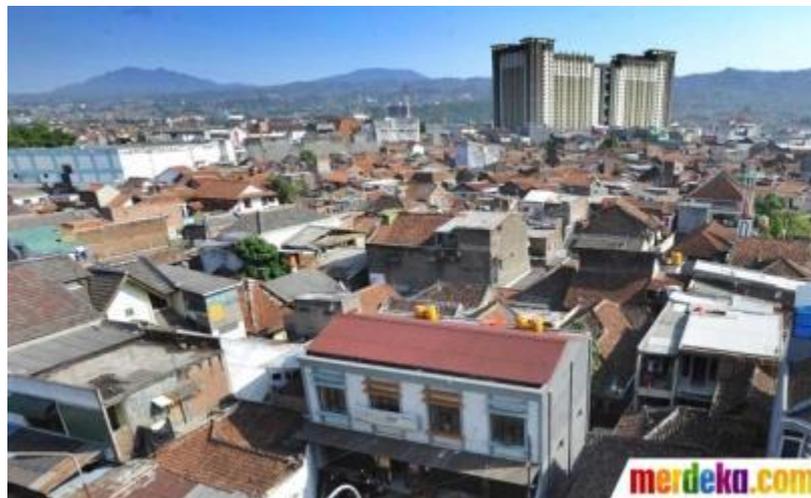
Raja Ahab digambarkan dengan mimik muka yang jahat, dengan menggunakan mahkota. Gestur pada visualisasi raja Ahab dibuat dengan menggambarkan sifat intimidasi yang sering dilakukan oleh raja Ahab. Raja Ahab dalam sejarahnya terkenal dengan sifat kejam sehingga visualisasinya digambarkan sesuai karakternya.



Gambar III.12 Raja Ahab.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

B. Studi Latar

Latar pada saat menceritakan kisah Umar mempunyai referensi perkampungan kota Bandung yang sedikit padat namun terlihat gunung-gunung disekitarnya yang menjadi tanda visual bahwa kota Bandung dikelilingi oleh bukit. Penggunaan referensi pada rancangan ini dipakai karena sangat mewakili dalam perancangan ini.



Gambar III. 13 Kota Bandung.

Sumber:

<https://cdns.klimg.com/merdeka.com/i/w/photonews/2015/09/25/599946/640x320/20150925144151-ini-kampung-di-bandung-yang-jadi-salah-satu-terpadat-di-dunia-001-dru.jpg> (Diakses pada 26 /12/2018)

Latar pada saat menceritakan kisah Rasul Ilyas dalam perancangan ini menggunakan referensi dari negara timur tengah dengan referensi rumah-rumah tradisional pada zaman dahulu. Dengan menggunakan bangunan yang masih memperlihatkan susunan bata . Penggunaan referensi pada rancangan ini dipakai karena sangat mewakili dalam perancangan ini.



Gambar III.14 Rumah Tradisional Timur Tengah.

Sumber: http://2.bp.blogspot.com/_kBMOQgd3JLw/S_fw0k8C8-I/AAAAAAAAACI/BezTh47WzD0/s1600/gibran.jpg (Diakses pada 26 /12/2018)



Gambar III.15 Adegan Raja Ahab.

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Penggunaan *background* pada beberapa adegan menggunakan *background* warna polos disesuaikan dengan kejadian, dan representasi dari adegan yang sedang berlangsung. Salah satu contohnya ketika adegan raja Ahab digambarkan sebagai raja yang sering memerintah dan diktator. Dengan menggunakan warna merah sebagai *background* yang menggambarkan

kemarahan bertujuan agar audiens lebih berfokus kepada objek dan kejadian yang sedang berlangsung.

III.3.5. Warna

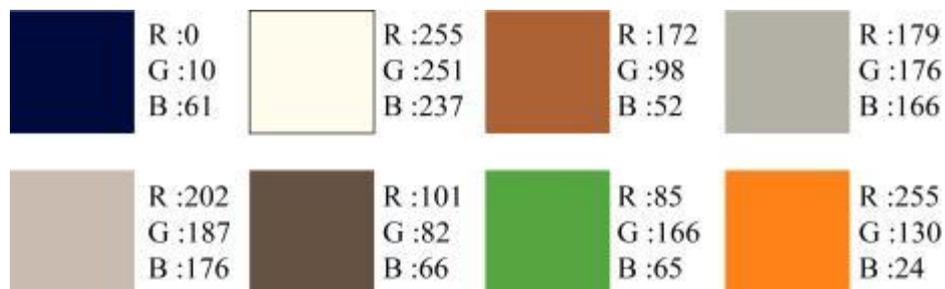
Warna diyakini mempunyai suatu makna. Makna ini bisa berbeda pun bisa sama dari suatu budaya dengan budaya yang lain (Nugroho, 2008, h.36). Dapat disimpulkan bahwa warna dapat memiliki makna tersendiri tergantung bagaimana budaya tersebut memaknainya.



Gambar III.16 Referensi skema warna.

Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/14/20/07/142007294cda92e921d7db8f38b9999f.jpg> (Diakses pada 25 /01/2019)

Warna yang dipakai dalam pembuatan outline adalah warna biru tua. Warna biru tua dipilih memiliki referensi pada skema warna langit di timur tengah pada malam hari karena bersifat tenang. Warna biru tersebut dapat dimaknai sebagai kedamaian, kesejukan, perdamaian, dan kebenaran. Warna biru memiliki banyak makna positif dalam banyak dunia (Nugroho, 2008, h.38). *Tone* warna yang digunakan pada saat menceritakan kisah Umar dan Abah menggunakan *tone* warna yang memiliki karakter dingin yaitu warna dengan kontras yang rendah karena memiliki latar di kota Bandung yang keadaan cahaya lingkungannya sesuai dengan *tone* tersebut. Adapun warna karakter yang dominan dalam rancangan ini sebagai berikut:



Gambar III.17 Warna dominan perancangan.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.6. Audio

Audio dalam rancangan ini disesuaikan dengan tema yang diangkat yaitu salah satu sejarah agama Islam yang menyebar dari negara timur tengah. Sehingga musik pada *background* video ini menggunakan musik yang memiliki gaya khas timur namun dengan aransemen modern untuk menyesuaikan media yang dibuat pada masa sekarang. Musik pada *background* menggunakan musik berjudul “Meet Bilal” dan “Lord of Merchants” oleh Atli Orvarsson dengan bebas lisensi. Penggunaan musik tersebut dikarenakan mewakili dan mendukung konsep dari perancangan ini. Dalam pembacaan narasi, narator menggunakan suara karakter yang tegas dengan suasana yang dibuat bersemangat bertujuan untuk menciptakan suasana yang sama seperti dalam video perancangan.