

MOTION COMIC KISAH RADEN TARULINTANG SEBAGAI MEDIA PENGENALAN CERITA RAKYAT CIREBON

Agus Muqith Hari Agung^{1✉} dan Eko Sugiarto^{2✉}

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2022

Disetujui April 2022

Dipublikasi Juni 2022

Kata Kunci:

motion comic, cerita rakyat,
Raden Tarulintang

Abstrak

Cirebon adalah salah satu daerah di Indonesia yang kaya akan budaya lokal termasuk cerita rakyat. Salah satu cerita rakyat tersebut adalah “Kisah Raden Tarulintang”. Mengemas kembali cerita rakyat “Kisah Raden Tarulintang” di era modern diperlukan agar dapat mengenalkan dan menyampaikan pesan dan nilai moral pada generasi muda. Tujuan proyek ini adalah untuk menghasilkan video *motion comic* “Kisah Raden Tarulintang”. Proses perancangan *motion comic* melalui beberapa tahapan dengan urutan proses *preliminary plan*, praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. *Motion comic* secara keseluruhan menggunakan gaya visual komik Jepang dengan menambahkan elemen tradisional khas Cirebon. *Motion comic* kisah Raden Tarulintang dipublikasikan melalui *platform* media sosial agar pesan-pesan yang terkandung di dalamnya dapat dikenalkan dan diwariskan kepada khalayak sasaran.

PENDAHULUAN

Cerita rakyat menjadi bagian dari budaya masyarakat. Dikatakan demikian, karena cerita rakyat telah ada sejak dulu dan diwariskan secara turun temurun. Mitchell (dalam Nurgiyantoro, 2005:163) berpendapat bahwa, “Sastra lisan atau sastra tradisional (*traditional literature*) merupakan suatu bentuk ekspresi masyarakat pada masa lalu yang umumnya disampaikan secara lisan”. Dengan kata lain, orang zaman dahulu menyampaikan cerita rakyat kepada pendengar melalui penyampaian secara lisan, tidak menggunakan tulisan.

Setiap daerah di dunia terutama di Indonesia memiliki cerita rakyat yang menggambarkan otentitas masyarakat dan mencerminkan perilaku budaya bangsanya masing-masing. Baik cerita rakyat yang berupa legenda, mitos, ataupun sekedar dongeng belaka. Setiap cerita rakyat yang tersebar di seluruh nusantara memiliki keunikan dan pesan-pesan ataupun nilai budaya tersendiri.

Cirebon sebagai salah satu daerah di Indonesia yang kaya akan budaya lokal memiliki beberapa cerita legenda. Salah satu cerita legenda

tersebut adalah Kisah Raden Tarulintang. Kisah Raden Tarulintang memberikan pengalaman dan pembelajaran melalui peristiwa-peristiwa yang dialami tokoh-tokohnya. Pesan dalam cerita kadang diungkapkan secara langsung, tetapi terkadang pula diungkapkan secara tidak langsung melalui tingkah laku tokoh-tokohnya. Semangat pantang menyerah Raden Tarulintang dalam membela kebenaran dapat menjadi tauladan yang baik bagi para penerus bangsa di kehidupan sehari-hari.

Namun, dewasa ini muncul kekhawatiran terhadap budaya lokal termasuk cerita rakyat yang semakin terkikis keberadaannya akibat perubahan sosial seperti pengaruh masuknya budaya asing, arus modernisasi dan globalisasi (Muhyidin, 2012). Seiring dengan masuknya pengaruh budaya asing menjadikan kewaspadaan untuk mengangkat dan melestarikan budaya lokal terutama cerita rakyat supaya nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat diwariskan ke generasi selanjutnya.

Cerita rakyat merupakan salah satu unsur kebudayaan yang perlu dikembangkan karena



mengandung nilai-nilai budaya, norma-norma, dan nilai-nilai etika serta nilai moral masyarakat pendukungnya. Agus Munandar (dalam Adji, 2016) menjelaskan konten cerita rakyat tidak sesuai lagi dengan keadaan zaman saat ini, walaupun mengandung nilai kebajikan. Meskipun pemerintah sudah melakukan inventarisasi terhadap banyak cerita lisan, namun minat masyarakat tetap rendah akibat cerita rakyat tak lagi kontekstual. Akan tetapi nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut masih tetap dapat dimanfaatkan pada masa sekarang dan pada masa yang akan datang.

Dari pernyataan di atas, maka perlu adanya suatu media yang dapat menginterpretasikan dan menyampaikan pesan-pesan maupun nilai moral terutama dalam cerita rakyat kisah Raden Tarulintang.

Salah satu bentuk media berbasis digital yang berkembang saat ini adalah animasi. Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan (Suheri, 2006). Animasi dapat menjadi media komunikasi yang kuat dengan menyampaikan pesan atau cerita melalui media audio dan visual. Selain itu keunggulan lainnya adalah animasi dapat menampilkan bentuk-bentuk yang tidak bisa dicapai dengan pengambilan gambar secara langsung.

Kemudahan dalam memperoleh fasilitas untuk membuat dan mempelajari animasi saat ini semakin membuat para animator di seluruh dunia terutama di Indonesia percaya diri untuk menampilkan karyanya. Realisasi nyata dari perkembangan animasi yang cukup populer di Indonesia saat ini yaitu animasi pendek yang berkembang di sosial media seperti *Nussa dan Rara*, *Si Juki* dan *Si Nopal*.

Proses pembuatan atau perekaman objek animasi sekarang ini bisa dicapai melalui berbagai macam cara dan media yang nantinya memunculkan jenis-jenis animasi sesuai dengan cara pembuatannya. Salah satu jenis animasi yang menarik, baik dalam segi visual maupun teknik penyampaian cerita adalah *motion comic*. *Motion comic* merupakan perpaduan antara komik dengan elemen-elemen animasi seperti *transisi*, *panning*, *zooming*, dan *soundtrack* (Booker, 2014). *Motion comic* merupakan media yang

unik, karena menggabungkan elemen komik seperti teks dan ilustrasi dengan elemen animasi yang dipadupadankan dalam bentuk yang kreatif sehingga dapat menarik perhatian semua orang dari segala kalangan.

Motion comic dibuat menyesuaikan dengan karya komik aslinya ataupun berdasarkan cerita narasi sebagai sumber utama bahan visual untuk pembuatannya (Smith, 2015). Dapat dikatakan bahwa *motion comic* merupakan salah satu bentuk pengembangan dari komik berbasis digital yang diolah kembali menjadi gambar bergerak, sehingga menarik untuk mengaktualisasikan cerita rakyat kisah Raden Tarulintang dalam bentuk media baru yang lebih menghibur. Walaupun digabungkan dengan elemen animasi namun dalam hal ini gaya ilustrasi komik lebih mempunyai peran yang dominan, karena dengan gaya ilustrasi yang lebih dominan dapat merangsang pembaca untuk berimajinasi dan turut merasakan apa yang terjadi dalam cerita.

Motion comic memiliki banyak kegunaan diantaranya sebagai wahana pembelajaran, sarana hiburan dan dapat pula dimanfaatkan sebagai media promosi. *Motion comic* adalah salah satu media yang fleksibel sekaligus menjadi media komunikasi yang cakap karena mampu membawakan konten verbal menjadi sesuatu yang dapat dilihat dan didengar. Gabungan antara elemen suara dan pergerakan pada karakter, latar, dan suasana dapat merangsang audiens untuk memahami alur cerita.

Target utama dari perancangan ini adalah generasi muda Indonesia dengan rentang usia 14 tahun keatas. Hal ini sesuai dengan pendapat Jean Piaget (dalam Marinda, 2020) menjelaskan bahwa tahapan perkembangan kognitif manusia tahap operasi formal (remaja-dewasa), rentang usia 11-15 tahun seseorang sudah mulai mampu berpikir abstrak, logis dan idealistik. Selain memiliki kemampuan abstraksi, pemikir operasional formal juga memiliki kemampuan untuk melakukan idealisasi ataupun pemikiran spekulasi tentang kualitas ideal yang diinginkan dalam dirinya maupun orang lain. Konsep ini juga menjelaskan bahwa seorang remaja menuju dewasa dapat mengembangkan hipotesis deduktif tentang cara memecahkan masalah hingga tercapai kesimpulan yang sistematis.

Motion comic kisah Raden Tarulintang merupakan cerita rakyat yang memiliki tema aksi, sehingga lebih tepat untuk dilihat atau dikonsumsi oleh kalangan remaja hingga dewasa yang memiliki pemikiran yang logis sehingga dapat mencerna pesan langsung maupun tidak langsung yang tersirat dalam peristiwa maupun tingkah laku tokoh-tokoh yang ada didalamnya. Di zaman modern ini, rentang usia tersebut merupakan target yang tepat untuk media *motion comic* yang nantinya akan disebarluaskan melalui jejaring internet.

Beranjak dari uraian diatas maka memvisualisasikan kisah Raden Tarulintang dengan *motion comic* diharapkan dapat memberikan pengalaman hiburan baru di era digital saat ini, sekaligus dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat terutama generasi muda dalam menikmati cerita rakyat. Selain itu juga menjadi sarana untuk mengenalkan, mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam kisah Raden Tarulintang terkhusus bagi generasi muda dan masyarakat pada umumnya.

METODE BERKARYA

Proses berkarya *motion comic* kisah Raden Tarulintang ini meliputi beberapa tahapan, yaitu tahap *reliminary plan*, praproduksi, tahap produksi, dan pascaproduksi. Berikut ini proses dari tahap-tahap berkarya tersebut.

Preliminary Plan

- 1) Pencarian Ide
- 2) Pengumpulan Data
- 3) Analisis Khalayak Sasaran
- 4) Penetapan Konsep Karya

Praproduksi

- 1) Pembuatan *Storyline*
- 2) Penulisan Naskah
- 3) Grafik Penceritaan
- 4) Perancangan Konten Video *Motion Comic*
- 5) Perancangan *Storyboard*

Produksi

- 1) Proses Membuat Ilustrasi
- 2) Pemecahan Gambar Menjadi Aset Visual
- 3) Proses Animasi
- 4) Memberikan *Sound Effect* dan Sulih Suara
- 5) *Rendering*
- 6) Konsultasi Karya

Pasca Produksi

- 1) Pameran
- 2) Penerapan Media

Tahap *Preliminary Plan* merupakan proses permulaan dalam pengerjaan karya. Tahapan ini memiliki fungsi sebagai fondasi dan dasar dalam pengerjaan karya supaya karya dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Tahapan diawali dengan pencarian ide melalui proses eksplorasi permasalahan yang ada di masyarakat dan mencari solusi melalui sebuah karya desain komunikasi visual. Dalam hal ini penulis mengamati permasalahan tentang minimnya upaya untuk mempopulerkan kembali budaya cerita rakyat yang memiliki nilai moral. Penulis berupaya untuk mempopulerkan kembali cerita rakyat, yang diwujudkan dalam bentuk *motion comic*.

Selanjutnya adalah pengumpulan data melalui riset dokumen dan observasi. Riset dokumen dilakukan untuk mendapatkan cerita dengan mengumpulkan dan melengkapi data cerita dari berbagai sumber, baik melalui media buku, dokumentasi, maupun media internet. Pengumpulan data cerita diperlukan untuk menentukan alur cerita, karakter yang akan dimunculkan dan narasi, hal ini karena kisah Raden Tarulintang merupakan cerita rakyat verbal yang telah mengalami perubahan seiring waktu. Buku "Cerita Rakyat dari Cirebon" karya Made Casta & Masduki Sarpin menjadi data cerita bagi penulis melalui media buku, selain itu dokumentasi dari pertunjukan teater sandiwara yang digelar di SMA N 1 Terisi Indramayu, serta data lainnya yang dikumpulkan dari sumber internet. Selain itu Penulis melakukan riset berdasarkan penelitian dan produk terdahulu diantaranya seperti penelitian Sapriandi yaitu "Buku Komik Baru Klenting: Legenda Rawa Pening Kabupaten Semarang" dan penelitian oleh Febrianto Saptodewo yaitu "Mempopulerkan Cerita Pewayangan di Kalangan Generasi Muda melalui Motion Comic" dan penelitian Philipus dkk yaitu "Perancangan Motion Comic Tokoh Pewayangan Bambang Ekalaya". Penelitian tersebut memiliki kemiripan dalam segi tema yaitu mengajak khalayak untuk mempopulerkan kisah cerita rakyat.

Observasi yang dilakukan dengan tujuan untuk membandingkan dokumen yang ada, dengan keadaan sebenarnya di kalangan masyarakat. Dalam hal ini penulis memperoleh data melalui platform komik digital seperti Webtoon, Mangatoon dan Tapas. Selain itu juga platform Youtube, terutama untuk mendapatkan referensi tentang animasi *motion comic*. Pengamatan dilakukan terhadap berbagai judul komik digital pada beberapa platform komik digital seperti Mangaplus, Webtoon, Mangatoon dan Tapas. Jenis karya komik yang digemari oleh pembaca menjadi bahan referensi penulis. Penulis juga mengamati gaya visual beberapa ilustrator yang dirasa cukup baik dalam menyampaikan pesan secara visual terutama yang berhubungan dengan cerita bergenre action seperti kisah Raden Tarulintang.

Tahap *Preliminary Plan* selanjutnya adalah analisis khalayak sasaran berdasarkan 4 segmentasi yakni Demografi, Geografi, Psikografi dan Behavioral. Berdasarkan segmentasi diatas maka penulis mengorientasikan karya pada masyarakat usia 14 tahun keatas yang menggemari komik dan animasi serta gemar mengakses internet dan bersosial media. Selanjutnya ditetapkan konsep karya berdasarkan kebutuhan konsumen, konsep pesan, konsep bahasa rupa, konsep prinsip seni rupa dan konsep majas visual.

Tahap praroduksi yakni mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan sebelum menuju ke proses produksi. Tahap praroduksi diawali dengan membuat storyline, penulisan naskah, grafik penceritaan dan perancangan konten video *motion comic* yang meliputi perancangan karakter, pemilihan jenis *tone*, pemilihan jenis teks dan pemilihan balon kata. Kemudian dilanjutkan dengan membuat rancangan *storyboard* untuk mendapatkan gambaran kasar.

Selanjutnya adalah tahapan Produksi. Proses produksi video *motion comic* ini bermula dari pembuatan komik secara digital terlebih dahulu untuk mendapatkan *sprite* atau potongan-potongan gambar yang nantinya akan digerakkan menggunakan teknik animasi digital menjadi sebuah karya *motion comic*, sehingga diakhir produksi akan menghasilkan dua buah produk yaitu komik digital dan video *motion comic*.

Proses ini dimulai dengan pembuatan sketsa kasar untuk eksplorasi visual yang lebih baik berdasarkan prinsip desain untuk dijadikan acuan proses berikutnya. Setelah itu adalah proses pembuatan komik digital yaitu inking, toning dan balon kata. Proses dilakukan secara digital menggunakan *software* Clip Studio Paint dengan tablet grafis, hal ini dilakukan karena lebih efisien daripada menggunakan teknik manual. Setelah komik digital selesai dibuat maka proses selanjutnya adalah pemecahan gambar untuk mendapatkan aset visual untuk dianimasikan. Pemecahan gambar dilakukan menggunakan Clip Studio Paint dengan cara meng-*export* bagian bagian tertentu misalnya background, karakter utama, balon kata dan sebagainya secara terpisah menjadi beberapa file. Pemecahan gambar juga dibantu *software* Photoshop CS2.

Kemudian aset visual dianimasikan secara keseluruhan menggunakan teknik *motion tween* dan *bone* dengan bantuan perangkat lunak Adobe After Effects. Penempatan *sound effect* dan sulih suara dilakukan bersamaan dengan proses animasi. Setelah itu adalah proses *rendering* untuk mendapatkan karya video motion comic dengan ukuran 1920x1080 *pixel* berformat MP4. Karya kemudian diajukan kepada dosen pembimbing untuk dikonsultasikan dan meminta saran mengenai apa yang menjadi kekurangan, sebagai masukan untuk hasil akhir yang baik.

Tahap pascaproduksi yakni pameran, agar karya dapat diapresiasi dan dinikmati oleh khalayak umum. Pada tahap ini dipersiapkan kelengkapan pameran dan media pendukung seperti poster, katalog pameran, *video trailer* dan komik digital. Pameran dilakukan secara *online* melalui media sosial Instagram @moeqit.

ANALISIS KARYA

Setelah melewati proses berkarya dan konsultasi dengan dosen pembimbing, maka diperoleh sebuah karya *motion comic* kisah Raden Tarulintang sebagai media pengenalan cerita rakyat Cirebon. Selanjutnya dipaparkan analisis atas karya *motion comic* dimaksud.



Gambar 1. Screenshot motion comic kisah Raden Tarulintang

Deskripsi Karya

Motion comic ini berdurasi 12 menit 42 detik yang terdiri dari *intro*, isi cerita dan *outro* untuk menampilkan *credit*. Isi cerita dibagi menjadi 6 *sequence* berdasarkan alur cerita, secara keseluruhan *motion comic* menceritakan tentang kisah perjuangan Raden Tarulintang untuk menyelamatkan Dewi Arumsari dari rencana licik Raden Wirasantika. Cerita berlatar di kerajaan Cirebon pada masa lampau. *Motion comic* ini memvisualisasikan suasana dan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita rakyat kisah Raden Tarulintang dengan gaya komik Jepang bergenre *action* namun dengan tidak meninggalkan unsur tradisional. Menekankan pada elemen komik Jepang yang berkarakter, gerakan animasi yang cepat dan pembawaan yang dramatis agar audiens dapat menikmati pengalaman cerita rakyat yang baru.

Pendekatan Ilustrasi

Gaya visual adalah ciri khas yang terlihat dan menjadi *point of interest* dari setiap karya seorang desainer atau seniman. Penggayaan visual pada setiap gambar karakter dan suasana dalam *motion comic* ini mengacu pada gaya komik Jepang, *Naruto* karya Masashi Kishimoto. Namun tetap menyisipkan unsur-unsur tradisional khas Cirebon. Gaya ini menampilkan efek gerakan yang tajam dan dilebih-lebihkan. Hal tersebut sebagai salah satu upaya untuk membangun suasana tegang maupun dramatis dari cerita yang bergenre *action*.

Analisis Tokoh / Karakter

Dalam cerita rakyat kisah Raden Tarulintang terdapat 4 karakter utama yaitu

Raden Tarulintang, Dewi Arumsari, Raden Wirasantika dan Wiragora. Karakter protagonis dalam cerita ini adalah Raden Tarulintang dan Dewi Arumsari sedangkan karakter antagonisnya adalah Raden Wirasantika dan Wiragora. Secara keseluruhan bentuk karakter Raden Tarulintang, Raden Wirasantika dan Dewi Arumsari mengambil referensi dari gaya visual pemain seni teater Sandiwara. Tata busana termasuk aksesoris mengikuti konsep Sandiwara namun dengan mengubah maupun menambahkan beberapa elemen tradisional Cirebon seperti motif wadasan dan mega mendung.



Gambar 2. Referensi Komik Naruto



Gambar 3. Referensi dari pemain Sandiwara



Gambar 4. Referensi Motif Wadasan dan Mega Mendung

Karakter Wiragora diambil dari referensi bentuk visual Wiragora yang ada di masyarakat dan teater Sandiwara. Wiragora merupakan sosok siluman Buto Ijo dari Indramayu, memiliki bentuk tubuh yang besar dan gemuk serta berwarna gelap. Selain itu memiliki mata yang besar, telinga besar, hidung besar, rambut panjang dan keriting serta memiliki taring bawah yang mencuat ke atas.



Gambar 5. Karakter Raden Tarulintang, Raden Wirasantika dan Dewi Arumsari



Gambar 6. Karakter Wiragora

Analisis Alur Cerita

Dalam Nurgiyantoro (2005: 142) struktur sebuah cerita sederhana dimulai dari bagian awal (introduksi), permasalahan awal (konflik permulaan), konflik permulaan (komplikasi), puncak permasalahan (klimaks), permasalahan menurun (antiklimaks), dan penyelesaian masalah atau dapat berubah urutannya sesuai kebutuhan. Atas dasar struktur tersebut dipilih 6 *sequence* yang terbagi berdasarkan struktur cerita kisah Raden Tarulintang.

Sequence 1

Bagian awal dan konflik permulaan, perseteruan antara Raden Wirasantika dan Wiragora serta awal mula rencana penculikan Dewi Arumsari, durasi: 00:00 – 01:04.



Gambar 7. Tangkapan layar Sequence 1

Perkenalan latar dilakukan dengan narasi dan teks, dilanjut dengan membawakan konflik permulaan yaitu perseteruan antara Raden Wirasantika dan Wiragora. Pada *sequence 1* menampilkan intro berupa aset visual 4 karakter utama dan judul dengan teknik animasi *motion tween*. Setiap *scene* narasi teks yang muncul diberikan efek *fade in* dan *fade out*. Selanjutnya setiap panel muncul satu persatu sesuai alur cerita dimana secara keseluruhan menggunakan kombinasi teknik animasi *motion tween*. Melalui *sequence* ini audiens dapat mengetahui karakter antagonis.

Sequence 2

Bagian penyelesaian konflik permulaan dan komplikasi dari konflik permulaan. Pertemuan antara Raden Tarulintang dan Dewi Arumsari serta Dewi Arumsari yang diculik oleh Wiragora. Durasi: 01:05 – 01:58



Gambar 8. Tangkapan layar Sequence 2

Sequence kedua menceritakan latar dan suasana yang ada di sebuah pasar tradisional di daerah kerajaan Cirebon ketika Dewi Arumsari diganggu perampok dan diselamatkan Raden

Tarulintang dan peristiwa diculiknya Dewi Arumsari oleh Wiragora ketika berada di istana. Suasana pasar dibuat menggunakan *parallax effect* atau ilusi kedalaman dengan cara menata aset visual sedemikian rupa dan kombinasi teknik animasi *motion tween*. Penerapan *rule of third* dilakukan pada beberapa panel untuk menciptakan keseimbangan. *Sequence* ini mengisyaratkan karakter protagonis kepada audiens dan membangun empati terhadap Dewi Arumsari.

Sequence 3

Bagian antiklimaks dari konflik permulaan, dimulainya sayembara raja, durasi 01:59 – 02:46. *Sequence* ketiga menceritakan kejadian setelah diculiknya Dewi Arumsari. Raja memerintahkan prajurit untuk menyebarkan sayembara ke seluruh penjuru kerajaan. Sayembara tersebut berisi bahwa 'Barang siapa yang berhasil menyelamatkan Dewi Arumsari maka apabila perempuan akan dijadikan anak dari Raja dan apabila laki-laki maka akan dijadikan menantu Raja'.

Pada *sequence* 3 suasana pembacaan sayembara di latar singgasana Raja dibuat dengan teknik *parallax effect*. Penggunaan teknik *parallax effect* untuk mendapatkan *tilt up* dan *zoom in* diterapkan untuk menggambarkan suasana yang dramatis. *Sequence* ini menggambarkan kesedihan Raja karena telah kehilangan putrinya.



Gambar 9. Tangkapan layar *Sequence* 3

Sequence 4

Bagian konflik kedua dan klimaks dari konflik kedua, rencana licik Raden Wirasantika dan pertarungan antara Raden Tarulintang dan Wiragora, durasi 02:47 – 05:57. *Sequence* 4 menceritakan Wirasantika dengan rencana liciknya menghambat para prajurit dan pendekar untuk menyelamatkan Dewi Arumsari dan pertarungan antara Wiragora dan Raden

Tarulintang. Secara keseluruhan animasi menggunakan teknik *motion tween*, efek *fade in* dan *fade out* serta pengambilan kamera menggunakan tipe *long shot* untuk menampilkan latar dan *medium shot* untuk mendapatkan ekspresi dari karakter. Pada *sequence* ini Raden Tarulintang sebagai karakter protagonis mulai terbentuk dan membangun empati audiens terhadap sikap dan karakteristik yang dimilikinya.



Gambar 10. Tangkapan layar *Sequence* 4

Sequence 5

Bagian konflik ketiga dan komplikasi dari konflik ketiga, pertarungan Raden Tarulintang dengan Wiragora dan Ratu Ular, durasi 05:58 – 08:48. *Sequence* 5 bercerita tentang Pertarungan kedua Raden Wirasantika dengan Wiragora setelah menerima latihan dengan gurunya Ki Tapak Jagat dan juga pertarungan melawan Ratu Ular. Secara keseluruhan menggunakan teknik animasi *motion tween*. Teknik pengambilan kamera menggunakan tipe *medium shot* dan *long shot*. Kemudian penerapan transisi *fade in* dan *fade out* menunjukkan perpindahan latar dan peristiwa. Menampilkan adegan pertarungan secara utuh tanpa pembagian panel memberikan kesan impresif dan menjadi *point of interest*. *Sequence* ini menunjukkan Raden Tarulintang serta sikap idealis yang dimilikinya untuk tetap membela kebenaran.

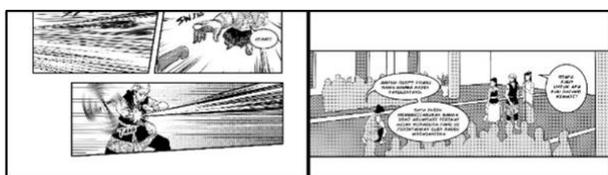


Gambar 11. Tangkapan layar *Sequence* 5

Sequence 6

Bagian klimaks konflik akhir dan penyelesaian cerita, pertarungan antara Raden Tarulintang dan Raden Wirasantika serta terungkapnya rencana licik Raden Wirasantika,

durasi 08:49 – 12:42. *Sequence* ini menceritakan bagian klimaks konflik akhir dan penyelesaian cerita. Pertarungan antara Raden Tarulintang melawan Raden Wirasantika yang kemudian dimenangkan oleh Raden Tarulintang. Penyelesaian cerita ditampilkan dengan terkuaknya kebenaran dan akhir yang bahagia. Secara keseluruhan menggunakan teknik animasi *motion tween* dan teknik pengambilan kamera *extreme long shot* untuk menampilkan suasana latar. Adegan pertarungan menggunakan kombinasi antara efek getar, *motion blur* dan penggunaan visual efek garis untuk kesan dramatis. Permainan tempo animasi dan efek *slow motion* juga memberikan kesan dinamis.



Gambar 12. Tangkapan layar *Sequence 6*

SIMPULAN

Motion comic Kisah Raden Tarulintang sebagai media pengenalan cerita rakyat Cirebon, berfungsi sebagai media yang dapat menginterpretasikan dan menyampaikan pesan-pesan maupun nilai moral dalam cerita rakyat kisah Raden Tarulintang. *Motion comic* tersebut dipublikasikan melalui media sosial seperti Instagram dan Youtube. Rangkaian proses dari perancangan *motion comic* diawali dari riset meliputi produk terdahulu dan pengumpulan data tentang cerita serta pengembangan karakter. Kemudian tahap perancangan *motion comic* sesuai data yang didapat, mulai dari mengambil fragmen dari cerita untuk dijadikan *storyline*, desain karakter, lalu pembuatan sketsa kasar. Kemudian pembuatan komik digital secara utuh melalui proses *inking*, *toning*, serta pemberian balon kata secara digital. Selanjutnya dilakukan pemecahan pada gambar menjadi potongan-potongan aset visual untuk penganimasian objek maupun karakter sekaligus penambahan audio berupa efek suara, musik latar dan sulih suara. Gaya visual dari *motion comic* dirancang sedemikian rupa untuk

mendapatkan visual yang unik sehingga diharapkan mampu mengundang atensi khalayak sasaran.

Hasil proyek studi ini adalah terciptanya media alternatif yang dimanfaatkan sebagai sarana untuk pengenalan, pembelajaran dan sebagai sarana hiburan yakni *motion comic*. *Motion comic* merupakan salah satu karya seni yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang kuat karena mampu membawakan cerita verbal menjadi media yang dapat dilihat dan didengar. *Motion comic* ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme masyarakat terhadap cerita rakyat tradisional yang telah diwariskan turun-temurun, dalam hal ini adalah cerita rakyat dari Cirebon yaitu kisah Raden Tarulintang, serta dapat mewariskan nilai-nilai keteladanan dari cerita guna membangun sikap-sikap positif dan membangun kepribadian yang baik untuk generasi penerus sejak dini serta membangun bangsa yang berbudaya di masa sekarang dan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, Bayu. 2016. *Cerita Rakyat Terancam Punah*. <http://www.harnas.co/2016/08/22/cerita-rakyat-terancam-punah> (diakses tanggal 3 Mei 2019).
- Booker, M. Keith. 2014. *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas*, Vol.1. America. ABCCLIO, LLC.
- Muhyidin, Asep. 2012. *Pemertahanan Nilai-Nilai Budaya Lokal dalam Pemelajaran Sastra di Sekolah*. <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/node/306> (diakses tanggal 3 Mei 2019).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Smith, Craig. 2015. *Motion Comics: The Emergence of A Hybrid Medium. Writing Visual Culture*, 7. ISSN 2049-7180.
- Suheri, Agus. 2006. "Animasi Multimedia Pembelajaran". *Jurnal Sistem Informasi*. Vol.2, No.1. Cianjur.