



**PERANCANGAN MOTION COMIC CERITA RAKYAT  
“SEMANGKA EMAS DAN SEMANGKA LUMPUR”**

**LAPORAN TUGAS AKHIR  
(*Motion Comic*)**

**UNIVERSITAS  
KHANSA KHAIRUNNISA AZZAHRA  
MERCU BUANA**  
NIM 4231910031

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2023**



**PERANCANGAN MOTION COMIC CERITA RAKYAT  
“SEMANGKA EMAS DAN SEMANGKA LUMPUR”**

**LAPORAN TUGAS AKHIR  
(*Motion Comic*)**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat dalam Mencapai Gelar  
Sarjana Strata Satu (S1)

**UNIVERSITAS  
KHANSA KHAIRUNNISA AZZAHRA  
MERCU BUANA**  
NIM 4231910031

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2023**

## HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

### HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khansa Khairunnisa Azzahra

NIM : 42319210031

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan Motion Comic Cerita Rakyat  
"Semangka Emas dan Semangka Lumpur"

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 16 Agustus 2023



Khansa Khairunnisa  
Azzahra

## HALAMAN PENGESAHAN

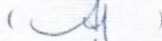

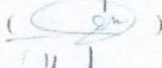
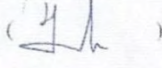
### HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Khansa Khairunnisa Azzahra  
NIM : 42319210031  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan *Motion Comic* Cerita Rakyat  
"Semangka Emas dan Semangka Lumpur"

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing	: Agus Nursidhi, S.Pd, M.Ds	(  )
NIDN	: 0311087103	
Ketua Penguji	: Agus Nursidhi, S.Pd, M.Ds	(  )
NIDN	: 0311087103	
Penguji 1	: Rinkapati Swatriani S.Ds, M.Ikom	(  )
NIDN	: 0320038903	
Penguji 2	: Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds	(  )
NIDN	: 0304108803	

UNIVERSITAS

Jakarta 16 Agustus 2023  
Mengetahui,  
MERCU BUANA

Dekan/Direktur Program Pascasarjana

Ketua Program Studi



Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Andi Adriansyah, M. Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif
3. Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
4. Agus Nursidhi, S.Pd, M.Ds selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Untuk teman-teman grup Ya Gitulah, Amelia, Catlea, Chika, dan Jessy, serta teman grup Basreng, kak Ray, Obie, dan Gupy, yang sudah menjadi *support* dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
6. Untuk Eiichiro Oda yang sudah membuat sebuah karya luar biasa, *One Piece*, yang telah menghibur serta menemani saya selama pengerjaan Tugas Akhir.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Laporan Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 16 Agustus 2023



Khansa Khairunnisa Azzahra



## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

### HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khansa Khairunnisa Azzahra  
NIM : 42319210031  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan Motion Comic Cerita Rakyat  
"Semangka Emas dan Semangka Lumpur"

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 16 Agustus 2023

Yang menyatakan,



( Khansa Khairunnisa Azzahra )

v

v

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Perancangan .....	1
1.2 Tujuan Perancangan .....	3
1.3 Manfaat Perancangan .....	3
<b>BAB II .....</b>	<b>4</b>
<b>METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>4</b>
2.1 Orisinalitas.....	4
2.2 Target/Kelompok Pengguna .....	5
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	13
2.4 Jadwal Pengerjaan Perancangan .....	14
2.4 Skema Proses Perancangan .....	14
<b>BAB III.....</b>	<b>35</b>

<b>DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan.....	35
3.2 Data Aspek Teknis Karya Perancangan .....	35
3.3 Data Aspek Estetika Karya Perancangan .....	38
A. Desain Komunikasi Visual .....	38
C. <i>Motion Comic</i> .....	39
D. Ilustrasi.....	40
E. Penggunaan Warna .....	42
F. Desain Karakter .....	43
G. Layout/Tata Letak.....	44
H. Tipografi .....	45
<b>BAB IV .....</b>	<b>47</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....</b>	<b>47</b>
4.1 Tataran Lingkungan/Komunitas (Community Level).....	47
4.2 Tataran Sistem (System Level) .....	47
4.3 Tataran Produk (Product Level).....	48
4.4 Tataran Komponen (Components Level).....	71
<b>BAB V.....</b>	<b>80</b>
<b>UJI DESAIN .....</b>	<b>80</b>
5.1 Deskripsi Karya.....	80
5.2 Kegiatan Uji Desain .....	80
5.3 Hasil Uji Desain .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>96</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Target Audiens Motion Comic Semangka Emas dan Semangka Lumpur .....	5
Tabel 2. 2. Referensi Karya TA Sejenis 1 .....	7
Tabel 2. 3. Referensi Karya TA Sejenis 2 .....	9
Tabel 2. 4. Referensi Karya TA Sejenis 3 .....	11
Tabel 2. 5. Referensi Karya TA Sejenis 4 .....	13
Tabel 2. 6. Timeline pengerjaan Karya .....	14
Tabel 2. 7. Storyline Motion Comic Semangka Emas dan Semangka Lumpur....	21
Tabel 2. 8. Biaya Tahap Pra Produksi .....	25
Tabel 2. 9. Proses Produksi .....	29
Tabel 2. 10. Biaya Tahap Produksi .....	33
Tabel 2. 11. Biaya Tahap Pasca Produksi .....	33
Tabel 4. 1. Ilustrasi Alur Cerita Rakyat “Semangka Emas dan Semangka Lumpur” .....	65
Tabel 4. 2. Rincian Biaya Perancangan .....	70
Tabel 4. 3. Warna Karakter Darmawan .....	71
Tabel 4. 4. Warna Karakter Muzakir .....	73
Tabel 4. 5. Warna Suasana di Dalam Rumah .....	75
Tabel 4. 6. Warna Suasana di Luar Rumah .....	75
Tabel 5. 1. Hasil Review Desain oleh pakar .....	87
Tabel 5. 2. Feedback Pameran Karya Offline .....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Cover Motion Comic Semangka Emas dan Semangka Lumpur.....	4
Gambar 2. 2. Skema Proses Perancangan .....	14
Gambar 2. 3. Referensi Karya Sejenis .....	15
Gambar 2. 4. Referensi Karya Sejenis .....	16
Gambar 2. 5. Mindmapping konsep Motion Comic Semangka Emas dan Semangka Lumpur. ....	16
Gambar 2. 6. SKetsa Desain Karakter Darmawan. ....	22
Gambar 2. 7. Desain Karakter Darmawan. ....	22
Gambar 2. 8. Sketsa Desain Karakter Muzakir. ....	23
Gambar 2. 9. Desain Karakter Muzakir. ....	23
Gambar 2. 10. Storyboard. ....	24
Gambar 2. 11. Pembuatan adegan dengan durasi pendek. ....	30
Gambar 2. 12. Pembagian adegan-adegan pada Motion Comic. ....	30
Gambar 2. 13. Tampilan pembuatan narasi dan dialog menggunakan AI pada tts.prosa.ai .....	31
Gambar 2. 14. Pencarian Backsound di Youtube .....	31
Gambar 2. 15. Mengubah Suara dari Video Youtube menjadi Mp3. ....	32
Gambar 2. 16. Kumpulan Suara-suara yang digunakan. ....	32
Gambar 2. 17. Proses penggabungan adegan-adegan pada Motion Comic Semangka Emas dan Semangka Lumpur. ....	33
Gambar 3. 1. Gaya Ilustrasi Komik. ....	40
Gambar 3. 2. Gaya ilustrasi kartun. ....	41
Gambar 3. 3. Gaya Ilustrasi Realis.....	42
Gambar 3. 4. Gaya Ilustrasi Karikatur. ....	42
Gambar 4. 1. Cover karya Motion Comic “Semangka Emas dan Semangka Lumpur” .....	48
Gambar 4. 2. Ilustrasi Poster .....	49
Gambar 4. 3. Ilustrasi X – Banner. ....	50
Gambar 4. 4. Gantungan Kunci Bagian Depan – Darmawan. ....	51

Gambar 4. 5. Gantungan Kunci Bagian Belakang – Muzakir.....	51
Gambar 4. 6. Photocard Darmawan Bagian Depan dan Belakang. ....	52
Gambar 4. 7. Photocard Muzakir Bagian Depan dan Belakang. ....	52
Gambar 4. 8. Desain Photocard Holder. ....	53
Gambar 4. 9. Photocard Holder. ....	53
Gambar 4. 10. Panel baris pada karya.....	66
Gambar 4. 11. Panel Kombinasi pada karya.....	66
Gambar 4. 12. Layout Diagonal pada karya .....	67
Gambar 4. 13. Panel Inset pada Karya.....	67
Gambar 4. 14. Axial Layout pada Karya .....	68
Gambar 4. 15. Tipografi yang digunakan pada kata judul.....	76
Gambar 4. 16. Tipografi yang digunakan dalam penulisan deskripsi.....	77
Gambar 4. 17. Poster Karya Motion Comic Cerita Rakyat “Semangka Emas dan Semangka Lumpur” .....	78
Gambar 4. 18. Bentuk Proteksi Karya. ....	79
Gambar 5. 1. Pengunggahan Karya di Youtube.....	81
Gambar 5. 2. Booth pameran. ....	82
Gambar 5. 3. Pameran Online Galeri FDSK.....	85
Gambar 5. 4. Komunikasi dengan ahli/pakar.....	86
Gambar 5. 5. Feedback.....	87
Gambar 5. 6. Feedback di Galeri FDSK.....	90
Gambar 5. 7. Feedback di Youtube.....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Bimbingan/Asistensi Dosen Pembimbing Tugas Akhir .....	96
Lampiran 2. CV Narasumber/Ahli/Pakar Desain.....	97
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Uji Desain .....	98
Lampiran 4. Cek Plagiasi / Turnitin.....	100

