

## ABSTRAK

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”  
Pembimbing : Agus Nursidhi, S.Pd, M.Ds.

Cerita Rakyat merupakan warisan kebudayaan bangsa yang telah diceritakan oleh masyarakat secara turun-temurun. Dilansir oleh *antaranews.com* anak muda zaman sekarang kurang minati cerita rakyat. Sebab cerita rakyat kurang relevan dengan era globalisasi yang kini semuanya serba *modern*. Selain itu, di era yang serba modern ini, generasi muda usian 13 – 20 tahun, kurang mengetahui adanya cerita rakyat, sebab media yang mengangkat cerita mengenai cerita rakyat itu tidak banyak. Penyampaian cerita rakyat memerlukan cara yang berinovasi agar dapat menarik perhatian generasi muda. Salah satu media penyaji cerita yang kini sedang ramai merupakan media komik. Oleh karena itu untuk menarik perhatian generasi muda, dibutuhkan konsep komik yang unik, maka perancang akan menggunakan media *motion comic*, dengan bentuk visual karakter yang terlihat mempesona. Konsep *motion comic* masih jarang digunakan dalam penyampaian cerita dan jarang ditemui di Indonesia, sehingga memiliki potensi untuk dikenalkan serta dikembangkan. Dalam *motion comic*, komik akan ditambahkan pergerakan serta suara latar pada tiap panelnya agar pembaca akan merasakan suasana yang terjadi pada komik yang tengah dibaca. Maka dari itu, hasil akhir dari perancangan ini ialah berupa *Motion Comic* yang membawakan Cerita Rakyat dengan judul “Semangka Emas dan Semangka Lumpur.” menyesuaikan tren saat ini di mana pembawaan dengan media komik cukup diminati oleh kalangan anak-anak muda.

**Kata Kunci :** *Motion Comic*, Komik, Cerita Rakyat, Semangka Emas dan Semangka Lumpur.

## ABSTRACT

Name : Khansa Khairunnisa Azzahra  
NIM : 42319210031  
Study Program : Desain Komunikasi Visual  
Title Final Report : Perancangan Motion Comic Cerita Rakyat  
“Semangka Emas dan Semangka Lumpur”  
Counsellor : Agus Nursidhi, S.Pd, M.Ds.

*Folklore is a nation's cultural heritage that has been told by people from generation to generation. Reported by Antaranews.com, today's youth are less interested in folklore. Because folklore is less relevant to the era of globalization, where everything is now modern. In addition, in this modern era, the younger generation, aged 13-20 years, do not know about folklore because there are not many media that carry stories about folklore. Submission of folklore requires an innovative way to attract the attention of the younger generation. One of the media presenting stories that are currently busy is comic media. Therefore, to attract the attention of the younger generation, a unique comic concept is needed, so the designer will use motion comic media, with the visual form of the characters that look dazzling. The concept of motion comics is still rarely used in telling stories and is rarely found in Indonesia, so it has the potential to be introduced and developed. In motion comics, comics will be added with movement and background sound on each panel so that readers will feel the atmosphere that is happening in the comic that is being read. Therefore, the final result of this design is in the form of a Motion Comic which presents a Folklore entitled “Semangka Emas and Semangka Lumpur.” adapting to the current trend where the comic media is quite popular among young people.*

**Keywords** : Motion Comic, Comic, Folklore, Semangka Emas dan Semangka Lumpur.