

Serial Motion Comic Sebagai Edukasi Pelestarian Lingkungan Hidup Bergenre Sci-Fi (Science Fiction)

Faizal Achwalul Hidayah¹, Rabendra Yudistira Alamin², Sayatman³, Putri Dwitasari⁴

^{1,2,3,4} *Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya*

Email: ¹faizalachh@gmail.com, ²rabendrayudistira@gmail.com, ³sayatman@gmail.com, ⁴putri.dkv@gmail.com

Abstract

Environmental pollution is a problem that cannot be separated from human life today. The sustainability of human activities without paying attention to the surrounding environmental conditions will worsen human life in the future. The importance of preserving the environment needs to be considered with the educational aspect. The existence of education related to environmental conservation is important to do from an early age. One of them is for teenagers, and it is hoped this education will help develop awareness regarding preserving the environment in the future. The design begins with a collection of opinions related to the habits of teenagers and their insights related to the environment. Based on the survey, the media subject is in the form of motion comics, the storytelling medium considered to be able to disseminate educational messages with its advantages in the audio-visual field. Interviews with experts are conducted in order to obtain valid information related to educational suggestions that will be delivered. Literature studies as secondary data research, as well as visual observations for visual motion comic references. Through the design of this motion comic, it is hoped that ideas and invitations to preserve the environment can be conveyed through story narratives with attractive and representative visuals.

Keywords: Environmental Preservation, Education, Environmental Pollution, Motion Comic

Pendahuluan

Lingkungan hidup merupakan kesatuan ruang dari semua benda, daya, keadaan dan makhluk hidup mencakup manusia dan perilakunya yang mempengaruhi alam itu sendiri, beserta kelangsungan hidup dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya (Utomo, 2016). Berangkat dari definisi UU 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup tersebut, secara singkat dapat diartikan bahwa lingkungan hidup sendiri adalah area atau wilayah di sekitar yang ditinggali oleh manusia beserta hubungannya dengan alam dan makhluk lain. Keberadaan manusia sebagai makhluk berakal merupakan komponen utama yang paling mempengaruhi bagaimana keberlangsungan lingkungan hidup itu sendiri. Sehingga, dalam UU 32 Tahun 2009 tersebut manusia menjadi subjek beserta dikaitkan dengan predikatnya yaitu perilaku. Perilaku manusia yang merupakan manifestasi dari akal mampu menciptakan berbagai keajaiban dalam pemanfaatan lingkungan itu sendiri.

Pemanfaatan sumber daya dari lingkungan yang sudah dilakukan ribuan tahun lamanya telah mengarahkan penurunan kualitas lingkungan hidup di masa modern. Pada era modern, banyak bentuk kegiatan sehari-hari dalam kehidupan manusia yang saling berkaitan dengan lingkungan itu sendiri. Salah satunya yang erat dengan kehidupan adalah sampah yang dihasilkan dari berbagai kemasan produk yang digunakan. Berdasarkan Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN), jumlah timbulan sampah

nasional per 2020 adalah 33,113,277.69 ton/tahun, sebagian besar sebanyak 39.78% sumber sampah dihasilkan oleh sampah rumah tangga (KLHU, n.d.). Membuang sampah pada tempatnya saja tidak bisa menjadi solusi tunggal. Pengelolaan sampah yang masih dapat didaur ulang juga bisa menjadi salah satu langkah membantu meningkatkan angka pengelolaan sampah. Aktivitas lain seperti pemakaian sumber daya air bersih, penggunaan kendaraan pribadi, hingga berbagai aktivitas industri memiliki andil besar dalam pemanfaatan sumber daya alam dan lingkungan itu sendiri. Tanpa disadari gaya hidup tersebut juga berdampak menjalar pada perubahan di lingkungan hidup seperti peningkatan emisi GRK, berkurangnya akses air bersih dan sebagainya. Maka dari itu, adanya pemahaman terkait edukasi pelestarian lingkungan hidup perlu ditanamkan pada masyarakat yang diharapkan dapat mempengaruhi keseharian yang lebih ramah terhadap lingkungan hidup.

Pentingnya melestarikan lingkungan juga harus diimbangi dengan aspek pendidikan lingkungan. Melalui sebuah press release, Dosen biologi Universitas Nasional (UNAS), Dr. Tatang Mitra Setia, M.Si. mengungkapkan bahwasanya mengajarkan generasi muda terkait isu lingkungan penting dilakukan sejak dini (UNAS, 2020). Pentingnya menanamkan kesadaran dan edukasi terkait pelestarian lingkungan hidup sejak usia muda, kerap kali digalangkan seperti salah satunya adalah “*Launching* Survei Partisipasi Politik Anak Muda Terhadap Isu Lingkungan” yang diadakan oleh Generasi Melek Politik (Kompas.com, 2021). Survei yang dilakukan pada responden dengan rentang usia 17-30 tahun di 4 provinsi Indonesia yang rawan bencana lingkungan, memunculkan kesimpulan salah satunya bahwa mayoritas Gen Z dan Milenial menganggap bahwa isu lingkungan sangat penting bagi mereka. Hal serupa juga dilakukan oleh GlobeScan yang melakukan penelitian terkait kesehatan dan hidup berkelanjutan pada 27 negara, dimana pada salah satu survei untuk mengetahui tingkat malu generasi muda terkait gaya hidup yang tidak ramah lingkungan. Hasilnya mengungkapkan bahwa generasi muda yaitu Gen Z dan Milenial memiliki rasa malu lebih besar daripada generasi pendahulunya terkait gaya hidup yang tidak ramah lingkungan (Hassim, 2021).

Melalui berbagai paparan terkait pentingnya pendidikan terkait lingkungan kepada para pemuda dan kaitan erat perannya dalam turut menjaga lingkungan. Pemuda menjadi fokus sebagai target audiens dari perancangan ini. Pemuda yang dimaksudkan dalam hal ini adalah orang-orang yang berada dalam kategori kelompok umur masa remaja. Menurut Depkes RI melalui Al Amin, klasifikasi kelompok umur remaja berada pada rentang usia 12 hingga 25 tahun (Amin & Juniati, 2017). Berdasarkan perspektif psikologi, Hurlock melalui Hakim mengkategorikannya menjadi tiga, yaitu pramasa remaja (10-14 tahun), masa remaja (13-18 tahun), masa remaja akhir/ dewasa awal (18-24 tahun) (Hakim, 2020). Adanya dua referensi usia tersebut membantu penentuan rentang usia target audiens dalam perancangan, yang lebih menitik beratkan pada usia anak pada bangku pendidikan SMA sederajat. Pada rentang usia ini dianggap sebagai masa transisi menuju kedewasaan, yang mana ketika memasuki usia dewasa banyak yang telah memahami pentingnya menjaga lingkungan dan diharapkan mampu turut menyebarkan wawasan tersebut.

Pemanfaatan *Motion Comic* sebagai Ragam Media Digital Modern

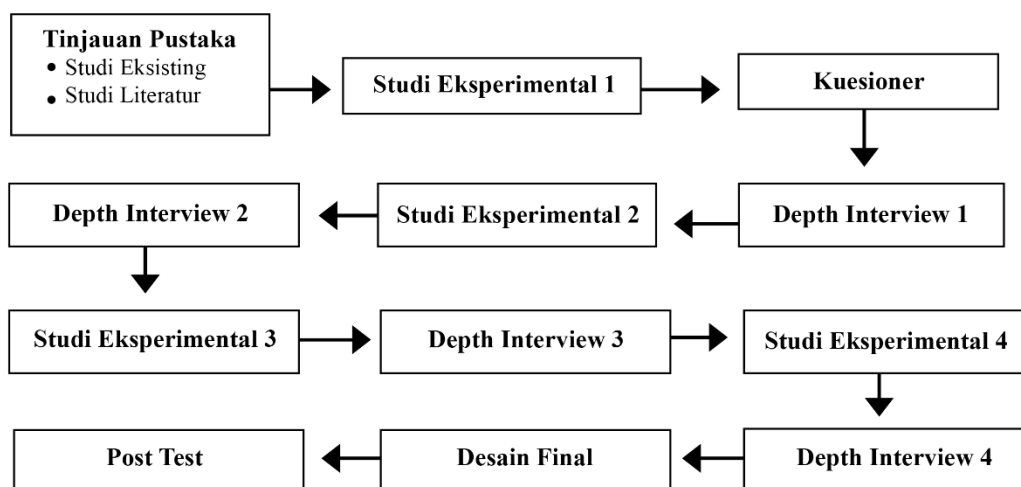
Pada era digital ini, banyak cara yang bisa dimanfaatkan untuk turut andil dalam memberikan edukasi kelestarian lingkungan hidup. Salah satunya adalah media komik yang bisa beradaptasi menjadi bentuk digital seperti *web comic*, *interactive comic* dan *motion comic*. Komik merupakan salah satu media populer yang memiliki banyak peminat yang tidak dibatasi oleh usia. Bahkan, berdasarkan acara NTV Sekai Banzukai di Jepang yang tayang pada bulan November 2013 menyatakan peringkat Indonesia sebagai negara dengan pembaca Manga terbanyak kedua di dunia (Rozi, 2018). Menurut Scott McCloud, komik memiliki gaya penyampaian yang ringan, ilustratif dan luwes yang memudahkan pembaca menyerap pesan yang disampaikan (McCloud, 1994). Dalam perjalanan sejarahnya, komik juga telah lama digunakan sebagai media untuk menyampaikan ide, pendapat, kritik dan juga edukasi (Dewi, 2017).

Berkembangnya zaman ke arah yang semakin modern juga berimbas kepada komik yang tidak hanya sebatas panel gambar pada rangkaian kertas, namun juga berkembang ke arah digital seperti salah satunya *motion comic*. *Motion Comic* merupakan inovasi penyampaian pesan melalui komik yang berformat video dengan tambahan gerakan dan suara yang dapat memperkuat nilai komik itu sendiri baik dari segi komunikasi maupun estetika. Sedangkan dari segi keberhasilan penyampaian pesan edukasi, Selvia dalam perancangan *motion comic* sebagai media edukasi tentang kepedulian terhadap gangguan kecemasan sosial pada remaja mengungkapkan bahwa respon dari 30 siswa-siswi SMA di Salatiga, 75% menunjukkan bahwa video *motion comic* dapat diterima dengan baik sebagai media edukasi mengenai kecemasan sosial (Selvia, 2020). *Motion comic* ataupun komik yang membahas permasalahan lingkungan dan memberikan pesan edukasi terhadap permasalahan sejauh yang diketahui penulis masih minim ditemukan. Berdasarkan dari alasan yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis memilih media *motion comic* sebagai subjek perancangan karena diharapkan mampu menjadi perpanjangan tangan dalam penyampaian edukasi terkait lingkungan hidup kepada masyarakat khususnya remaja dengan cara yang representatif.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penelitian ini akan membahas terkait bagaimana merancang *motion comic* sebagai edukasi pelestarian lingkungan hidup. Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan wawasan dan pesan pelestarian terkait lingkungan hidup untuk kaum muda, serta menjadi sarana pemanfaatan potensi era digital yaitu *motion comic* dalam menyampaikan pesan edukasi lingkungan tersebut.

Metode

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan serial *motion comic* ini antara lain studi eksisting, studi literatur, *depth interview*, kuesioner, dan studi eksperimental. Tujuan dilakukannya metode tersebut adalah sebagai pengumpulan data primer dan data sekunder. Perancangan *motion comic* disusun melalui alur perancangan seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan
(Sumber : Faizal, 2021)

1. Studi Eksisting

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata studi memiliki artian sebagai penelitian ilmiah, kajian dan telaah. Eksisting diambil dari kata bahasa Inggris *existing* yang berarti ada. Bila menyusun makna dari artian dua kata sebelumnya, definisi studi eksisting bisa diartikan sebagai metode mengkaji data sekunder dari karya sejenis yang telah ada terlebih dahulu. Tujuan dari mengkaji karya-karya tersebut untuk membantu memperdalam ide dan konsep yang akan diwujudkan dalam perancangan *motion comic* yang dilakukan.

2. Studi Literatur

Menurut Danial dalam kutipan oleh Rahman dan Selviyanti, studi literatur adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku, majalah, atau karya tulis lain yang memiliki kaitan terhadap masalah dan tujuan penelitian (Rahman & Selviyanti, 2018). Metode ini termasuk dalam pengumpulan data sekunder dan bersifat kualitatif yang berdasarkan teori penulis literatur tersebut. Tujuan dilakukannya studi literatur adalah mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang diangkat dalam perancangan yang dilakukan.

3. *Depth Interview*

Dalam bahasa Indonesia, *depth interview* dapat diartikan wawancara mendalam. Wawancara mendalam merupakan proses memperoleh keterangan terkait penelitian dengan cara tanya jawab antara pewawancara dengan narasumber atau responden terkait, dapat melalui adanya pedoman wawancara atau tidak (Sutopo, 2006). Wawancara merupakan metode pengambilan data secara kualitatif, yang bertujuan untuk memperoleh keterangan dari narasumber yang bersifat subyektif. Ketepatan dalam memilih narasumber yang relevan terhadap permasalahan yang diangkat dalam penelitian dapat mempengaruhi

kualitas data primer yang didapat. Metode wawancara mendalam, didampingi dengan adanya daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya yang mengikuti protokol penelitian agar proses pengambilan data teratur.

4. Kuesioner

Pengertian kuesioner menurut Sugiyono dalam kutipan Ana Faridatunniswah adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab, dapat dilakukan secara langsung atau melalui internet (Faridatunniswah, 2013). Jenis kuesioner dibagi menjadi dua, yaitu secara terbuka dan tertutup. Kuesioner terbuka adalah pemberian pertanyaan kepada responden yang bersifat pemberian pendapat terbuka tanpa adanya batasan jawaban tertentu. Sedangkan kuesioner tertutup merupakan pemberian pertanyaan kepada responden dengan menyertakan jawaban yang dapat dipilih, sehingga hasil kuesioner bisa dibagi kelompok berdasarkan jawaban. Metode kuesioner masuk dalam kategori pengambilan data secara kuantitatif.

5. Studi Eksperimental

Studi eksperimental dalam perancangan digunakan sebagai proses pembuatan artifak desain terkait permasalahan yang diangkat yang dapat diujikan sebagai data primer kepada ahli untuk menentukan kelanjutan perancangannya. Dalam buku “Universal Method of Design”, metode eksperimen berguna untuk mengukur efek dari aksi terhadap situasi yang menunjukkan penyebab suatu hubungan atau menunjukkan penyelesaian terkait penyelesaian masalah (Martin & Hanington, 2012). Merujuk dari pernyataan tersebut, aksi yang dimaksud adalah subyek suatu perancangan, sedangkan arti mengukur efek dapat diartikan sebagai dampak hasil dari perancangan terhadap masalah. Sehingga dalam pengertian yang lebih singkat, studi eksperimental bertujuan mendapatkan timbal balik sebuah subyek (dalam hal ini media motion comic) perancangan dengan kesesuaiannya terhadap permasalahan yang akan disolusikan.

Studi eksperimental dalam perancangan *motion comic* ini dilakukan untuk membentuk suatu rancangan kasar purwarupa dari data-data yang telah didapatkan baik primer maupun sekunder. Perkembangan dari studi eksperimental yang diujikan dengan metode lain yang kemudian akan mendapatkan data terbaru untuk memperbaiki purwarupa hingga. Ketika purwarupa telah melalui proses yang telah dianggap sesuai dalam pengujian (asistensi) maka dapat memasuki tahap final dan bisa diujikan kepada target audien.

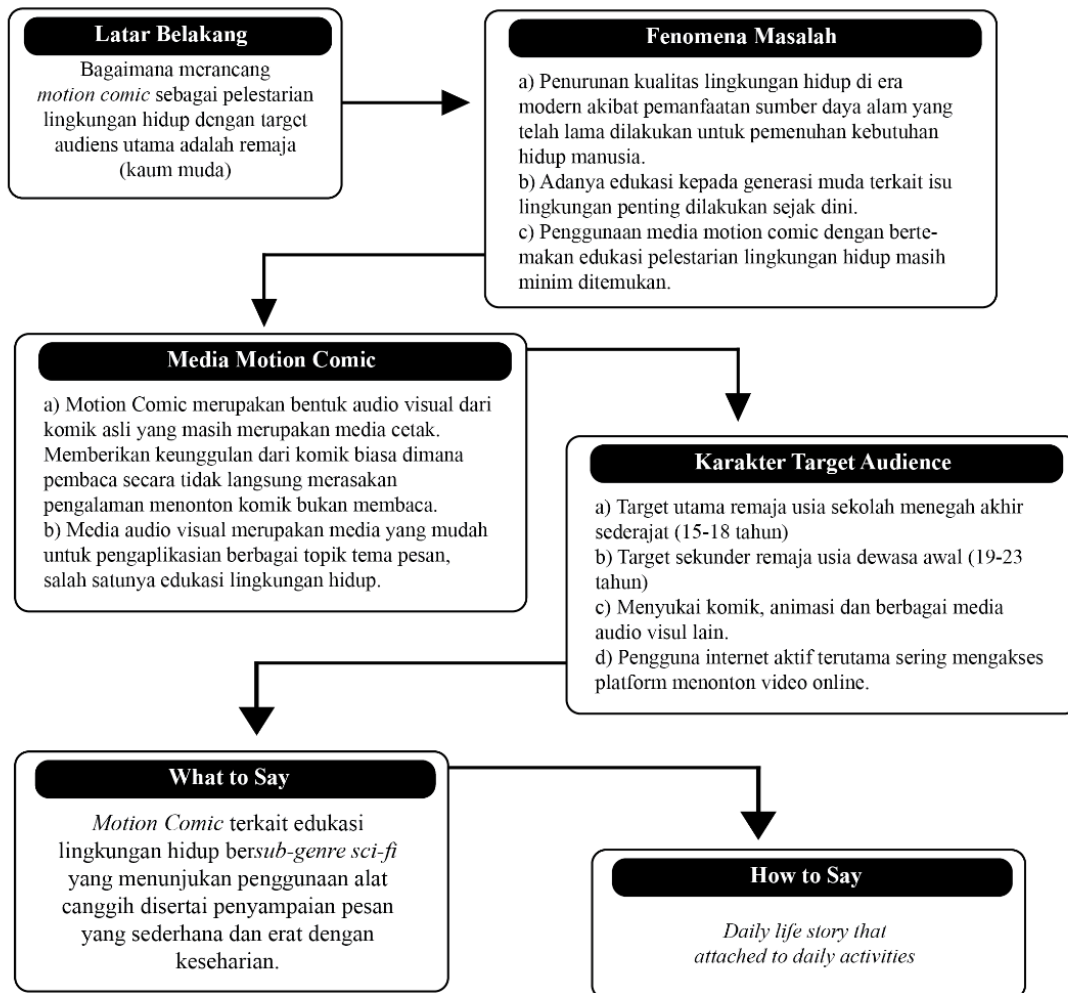
Pembahasan

Dari penelitian yang dilakukan untuk langkah awal perancangan ini didapati identifikasi masalah yaitu penurunan kualitas lingkungan hidup di era modern serta pentingnya pengembangan kesadaran menjaga lingkungan untuk diajarkan sejak dini. Sedangkan, media motion comic yang bertemakan edukasi pelestarian lingkungan hidup masih belum banyak ditemukan, sehingga menjadi tujuan pemanfaatan media tersebut untuk menyampaikan pesan edukasi lingkungan hidup. Setelah dilakukannya *depth interview* dan

kuesioner, dipilihlah seri pertama terkait pencemaran tanah yang hendak ditindak lanjuti pembuatan purwarupa.

Pemilihan seri pertama didasari karena merupakan permulaian cerita yang memberikan pengenalan karakter, hal ini juga melihat karakteristik perancangan motion comic ini yang dalam satu serinya memiliki tema besar yang sama dan pembahasan cerita menemui konflik serta penyelesaian yang selesai pada setiap serinya. Sehingga tidak diperlukan kesinambungan *storyline* untuk seri-seri berikutnya. Kesinambungan pada seri selanjutnya berpusat kehidupan karakter utama, hubungan dengan karakter-karakter lain, serta lokasi utama seperti rumah tempat tinggal dan lingkungan disekitarnya. Maka, dipilihnya seri pertama lebih dianggap lebih baik sebagai permulaian sebuah cerita yang memiliki potensi menjadi seri kedepannya. Tema dari seri pertama untuk edukasi pelestarian lingkungan hidup, dimulai dari topik terkait pencemaran tanah didukung pula data kuesioner yang dianggap sebagai masalah yang genting kedua menurut responden.

Berdasar dari hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, konsep komunikasi dalam perancangan ini memiliki kata kunci terkait dalam penyampaiannya. Kata kunci tersebut antara lain adalah “Sederhana, Keseharian dan Modern”. Target audien dari perancangan yang merupakan remaja memiliki kecenderungan lebih mudah memahami penyampaian pesan melalui kata-kata yang kerap didengar di keseharian yang tidak terkesan kaku, maka dari itu kata kunci sederhana muncul. Kata kunci sederhana merepresentasikan dialog cerita *motion comic* yang sederhana, santai dan mudah untuk dipahami. Keseharian yang dimaksud sebagaimana pendekatan komunikasi dalam perancangan mengutamakan pesan pelestarian lingkungan yang bisa dilakukan oleh banyak orang di kehidupan sehari-harinya. Modern yang dimaksud adalah unsur penceritaan *motion comic* yang menambahkan unsur *sci-fi* seperti alat berteknologi tinggi yang dibuat oleh karakter bernama Tirta. Kata kunci modern ini juga mewakili penggunaan media digital *motion comic* yang mudah diakses kapan pun, di mana pun dengan menggunakan koneksi internet melalui *platform online* bebas biaya, yaitu Youtube. Di samping mudah diakses juga mudah untuk disebarluaskan, sehingga penggunaan satu *platform* bisa disalurkan ke berbagai *sub-platform* lainnya seperti *social media*.



Gambar 2. Peta konsep perancangan serial motion comic Tirta & Bayu
(Sumber : Faizal, 2021)

Motion comic terkait edukasi lingkungan hidup bersub-genre *sci-fi* (*scienci fiction*) yang menunjukkan penggunaan alat canggih disertai penyampaian pesan yang sederhana dan erat dengan keseharian. Kalimat tersebut merupakan tujuan ringkas terkait bagaimana media perancangan ini akan dibuat dan disampaikan selanjutnya. Kemudian disederhanakan lagi menjadi *How to Say* perancangan yang berbunyi “*daily life story that attached to daily activities*” sebagai representasi langkah menyampaikannya. Mempertimbangkan hasil penelitian yang telah dilakukan, konsep visual yang diterapkan pada perancangan *motion comic* ini mengadaptasi gaya gambar semi realis. Gaya gambar tersebut selain erat kaitannya dengan kebiasaan pribadi juga diperkuat oleh pilihan responden yang menyukai gaya semi realis untuk *motion comic*. Ide nuansa warna yang diterapkan dalam *motion comic* ini adalah mengambil warna yang mempresentasikan lingkungan, sehingga warna yang diterapkan untuk desain yaitu biru, hijau, dan hijau kebiru-biruan. Penerapannya antara lain pada desain karakter, beberapa bangunan atau tempat di dalam cerita dan pemakaian *ambient color* sebagai upaya *finishing touch* pada pengerjaan aset *motion*

comic. Media *motion comic* yang awal mulanya merupakan perkembangan dari media komik konvensional, maka dalam perancangannya pun perlu memerhatikan elemen-elemen komik yang telah ada.

Media audio visual yang dirancang berformat *motion comic*. Berdasarkan riset kuesioner yang menjangkau pendapat target audiens kaum muda, didapati bahwa mayoritas tertarik untuk menonton *motion comic* yang mengangkat tema pelestarian lingkungan hidup. Secara spesifikasi, media *motion comic* yang dirancang berformat .mp4, dengan rasio 16:9, berukuran 1920 x 1080 pixel atau *Ultra HD*. Durasi *motion comic* dibatasi untuk tidak lebih dari 10 menit untuk mempermudah audiens memahami isi cerita, salah satunya pesan pelestarian lingkungan hidup. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Elia Susanti beserta kelompoknya dalam desain video pembelajaran yang efektif pada pendidikan jarak jauh, didapati bahwa durasi video yang ideal berisikan materi terkait pembelajaran adalah 5 sampai 10 menit. (Susanti et al., 2018)

Luaran dari perancangan yang berupa *motion comic* memiliki tahapan pembuatan yang terdiri antara lain Pra produksi, Produksi dan Pasca produksi. Pra produksi berisi gagasan konsep dari visual utama yang akan diterapkan pada cerita, seperti karakter, *environment*, dan properti. Pada tahapan produksi, konsep yang telah terumuskan menjadi panduan dalam pengerjaan dan unsur visual yang telah dirancang pun mulai dilakukan untuk menjadi hasil karya yang utuh. Adanya proses pasca produksi memiliki tujuan untuk merumuskan bagaimana hasil rancangan akan disebarluaskan hingga merencanakan keberlanjutan dari perancangan.

1. Tahap Pra Produksi

Judul *motion comic* yang ditetapkan adalah “Tirta & Bayu-Tempat Berpijak”. Judul “Tirta & Bayu” dipilih karena fokus cerita utamanya kepada kakak dan adik yang dalam petualangannya dilakukan secara virtual dalam memberikan pesan terkait pelestarian lingkungan. Selain itu, untuk keberlanjutan *motion comic*, terdapat rancangan tema edukasi lingkungan lain. Karakter utama cerita yang merupakan 2 kakak beradik, mengambil nama karakter yang bersinggungan dengan unsur alam yaitu air dan udara. Berikut merupakan logo sekaligus judul seri *motion comic* “Tirta & Bayu”. Judul selalu dituliskan dengan menggunakan simbol penulisan “&”.

Palet warna yang digunakan didominasi dengan warna hijau dan biru beserta beberapa warna turunannya, hal ini dikarenakan 2 warna ini merupakan representasi dari unsur alam seperti dedaunan, pepohonan, air, dan langit. Disertakan juga proses pembuatan sketsa *thumbnail* dan hasil akhir dari *thumbnail motion comic* Tirta & Bayu.



Gambar 3. Desain logo dan hasil desain *thumbnail motion comic*
Tirta & Bayu - Tempat Berpijak
(Sumber : Faizal, 2021)

Sebelum penyusunan naskah dilakukan, terlebih dahulu disusun struktur plot. Struktur plot memiliki tujuan untuk memetakan babak utama dalam cerita yaitu pengenalan, konflik dan penyelesaian. Naskah cerita *motion comic* merupakan penjabaran dari struktur plot yang disusun beserta dialog karakter serta kebutuhan *sfx (sound effect)*. Setelah melalui proses studi eksperimental, ada beberapa ubahan yang dilakukan pada naskah cerita. Salah satu bentuk ubahan tersebut terkait beberapa dialog karakter yang dinilai kurang efektif pengucapannya. Pada bagian tertentu dalam cerita, terdapat *scene* edukasi yang menunjukkan adegan penyampaian pesan-pesan terkait edukasi lingkungan

hidup perlu diberikan perlakuan khusus. Perlakuan tersebut adalah kiat memberikan penekanan pesan dan pembeda dengan *scene* yang bersifat naratif. Berikut merupakan contoh naskah atau skrip cerita *motion comic* Tirta & Bayu - Tempat Berpijak.

JUDUL

Tirta & Bayu : Tempat Berpijak

SCENE 1

1. Estabilshment Shot, Suasana waktu pulang sekolah Bayu (SMP Jaganing Boemi).

Guru melalui Toa

Ehmm, jam pelajaran ke-14 telah berakhir !

2. Medium Shot, Bayu yang tengah mencatat selama pelajaran berlangsung namun berhenti ketika mendengar bu guru yang menyudahi jam pelajaran terakhir dan meminta para muridnya untuk berkemas. Ketika berhenti terlihat raut wajah bahagia Bayu yang lalu memperlihatkan pengenalan karakter.

Bu Guru

Anak-anak pelajaran hari ini telah berakhir, silahkan berkemas

Murid-Murid

SFX.Yeah....

Bayu

Yesss...waktunya pulang

3. Bayu berjalan menuju tempat sepedanya diparkir.

Bayu

Tuturututut Tuturututut...

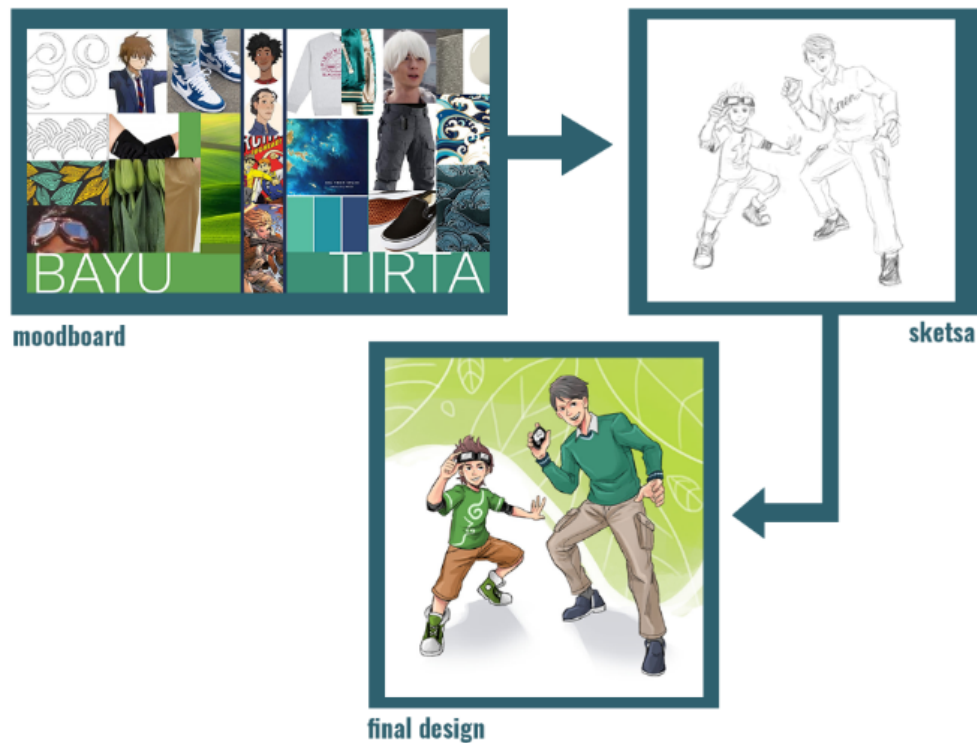
4. Bayu mulai bersiap menaiki sepedanya seperti memakai helm, terlihat memegang setir sepeda, dan melepaskan penopang sepedanya. Lalu, Bayu terlihat melaju mengendarai sepedanya.

Gambar 4. Contoh Naskah *motion comic* Tirta & Bayu - Tempat Berpijak Scene 1
(Sumber : Faizal, 2021)

Perancangan *motion comic* menargetkan remaja serta tema penyampaian pesan terkait edukasi pelestarian lingkungan. Menimbang hal tersebut, pembuatan desain karakter pada *motion comic* ini perlu memperhatikan beberapa ketentuan, yaitu :

- Penggunaan warna aksesoris atau perlengkapan pada karakter yang memiliki keseragaman dengan palet warna dari logo.
- Menerapkan corak terkait elemen alam didalamnya, bentuk karakter harus dapat dibedakan satu sama lain sehingga penonton tidak mengalami mis-rekognisi.
- Karakter utama perlu memiliki identitas yang membuatnya lebih mudah dikenali daripada karakter pendukung.
- Penggunaan unsur melebih-lebihkan (*exaggeration*) menyesuaikan dengan kebutuhan agar bentuk asli tokoh tidak berubah drastis. Pada perancangan *motion comic* ini, ada

dua karakter utama yang merupakan kakak beradik bernama Tirta dan Bayu. Berikut proses pembuatan desain karakter utama *motion comic* Tirta & Bayu – Tempat Berpijak.



Gambar 5. Proses desain karakter 2 karakter utama Tirta dan Bayu
(Sumber : Faizal, 2021)

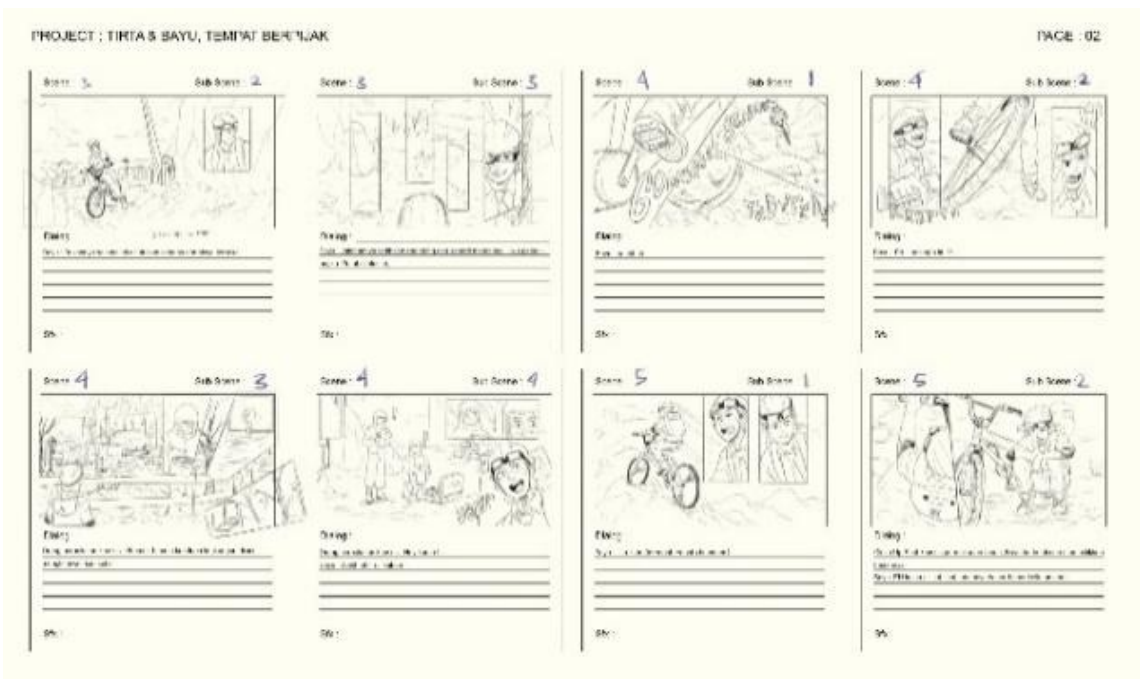
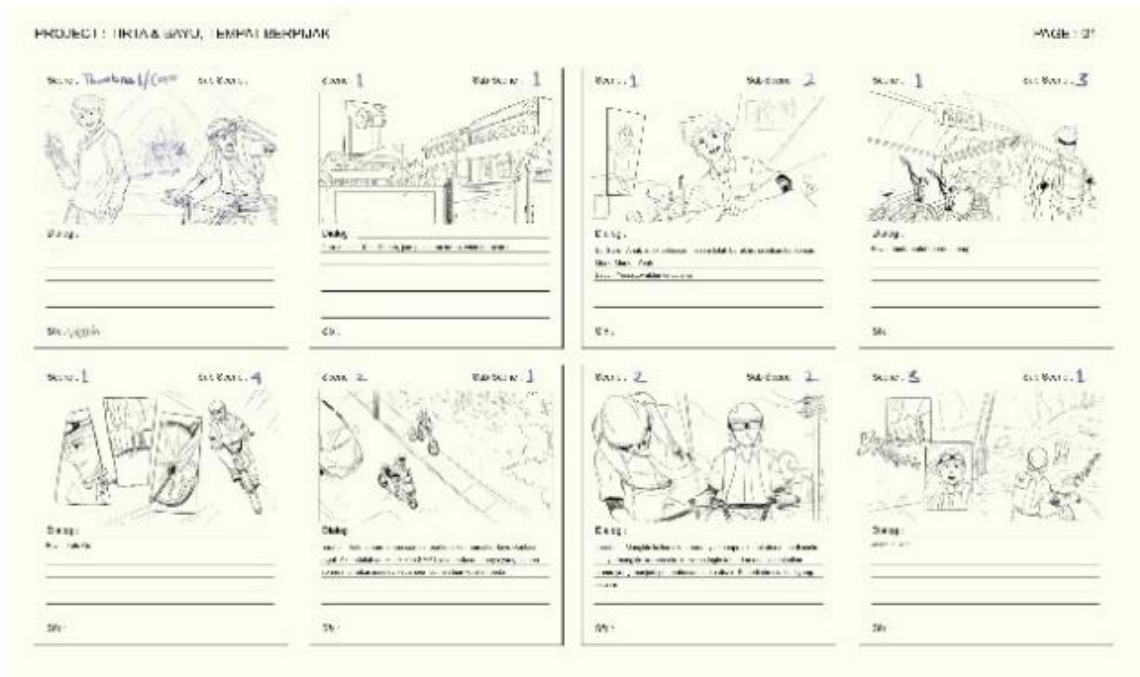
Environment merupakan latar tempat dimana kejadian dalam cerita berlangsung. Latar tempat utama yang ada pada *motion comic* Tirta & Bayu – Tempat Berpijak antara lain Sekolah Bayu, Rumah, Kamar dan Area Pabrik karena sebagian besar kejadian dilakukan di area tersebut. Selain adanya *environment* secara luas, di dalam latar itu juga dilengkapi berbagai properti yang menjadi semacam barang pendukung penguat latar maupun dapat menjadi kunci berlangsungnya sebuah cerita. Di dalam *motion comic* Tirta & Bayu, properti utama yang menjadi unsur penting jalannya cerita adalah alat bernama Enviromizer. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam merancang berbagai *environment* dan properti dalam cerita *motion comic* Tirta & Bayu. Berikut merupakan beberapa contoh proses desain *environment* dan properti pada cerita *motion comic* Tirta & Bayu.



Gambar 6. Desain environment dan properti dalam cerita *motion comic* Tirta & Bayu-Tempat Berpijak (Sumber : Faizal, 2021)

Storyboard membantu memetakan *layout* antara karakter dan latar dari setiap *scene* pada *motion comic*. *Layout* yang digambarkan pada *storyboard* juga perlu memerhatikan sudut pengambilan kamera sebagaimana *scene* tersebut akan digambarkan, karena *motion comic* yang juga identik seperti animasi sehingga adanya *storyboard* menjadi penting. Adanya *storyboard* akan memandu proses produksi mulai dari pembuatan aset hingga

proses *editing*. Berikut merupakan contoh *storyboard* motion comic Tirta & Bayu – Tempat Berpijak.

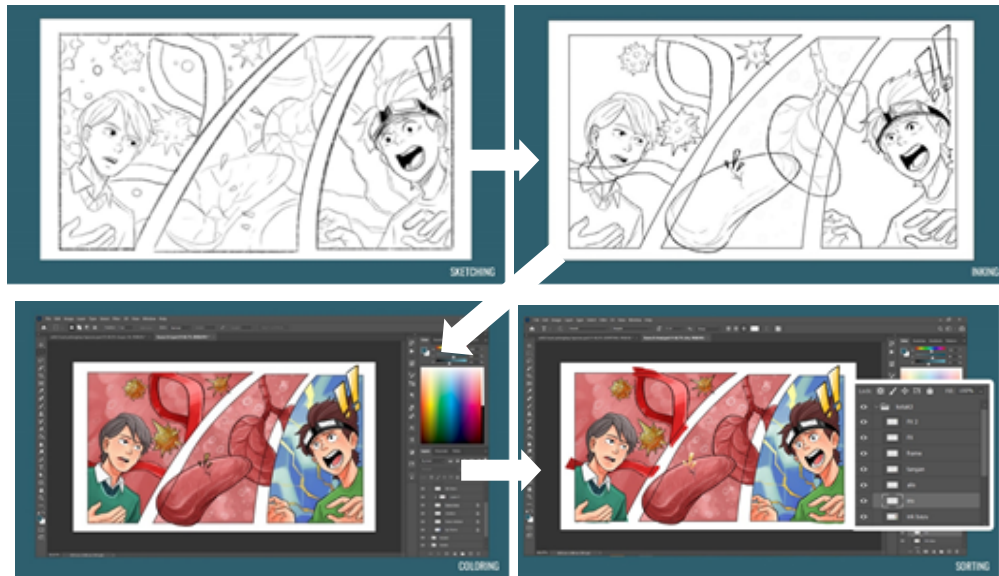


Gambar 7. Contoh storyboard Tirta & Bayu - Tempat Berpijak halaman 1 dan 2 (Sumber : Faizal, 2021)

2. Tahap Produksi

Tahapan produksi yang pertama kali dilakukan adalah membuat aset ilustrasi komik dari setiap *sub-scene* yang digambarkan dalam *storyboard*. Ada total 46 (empat puluh enam)

sub-scene turunan dari 11 *main-scene* cerita *motion comic*. Pembuatan aset ilustrasi komik menggunakan *software* Adobe Photoshop. Tahapan pada setiap *project file* antara lain: proses *inking*, *coloring* dan terakhir menyortir ilustrasi menjadi aset yang siap digerakkan. Berikut tahapan pembuatan aset dari *motion comic* Tirta & Bayu:

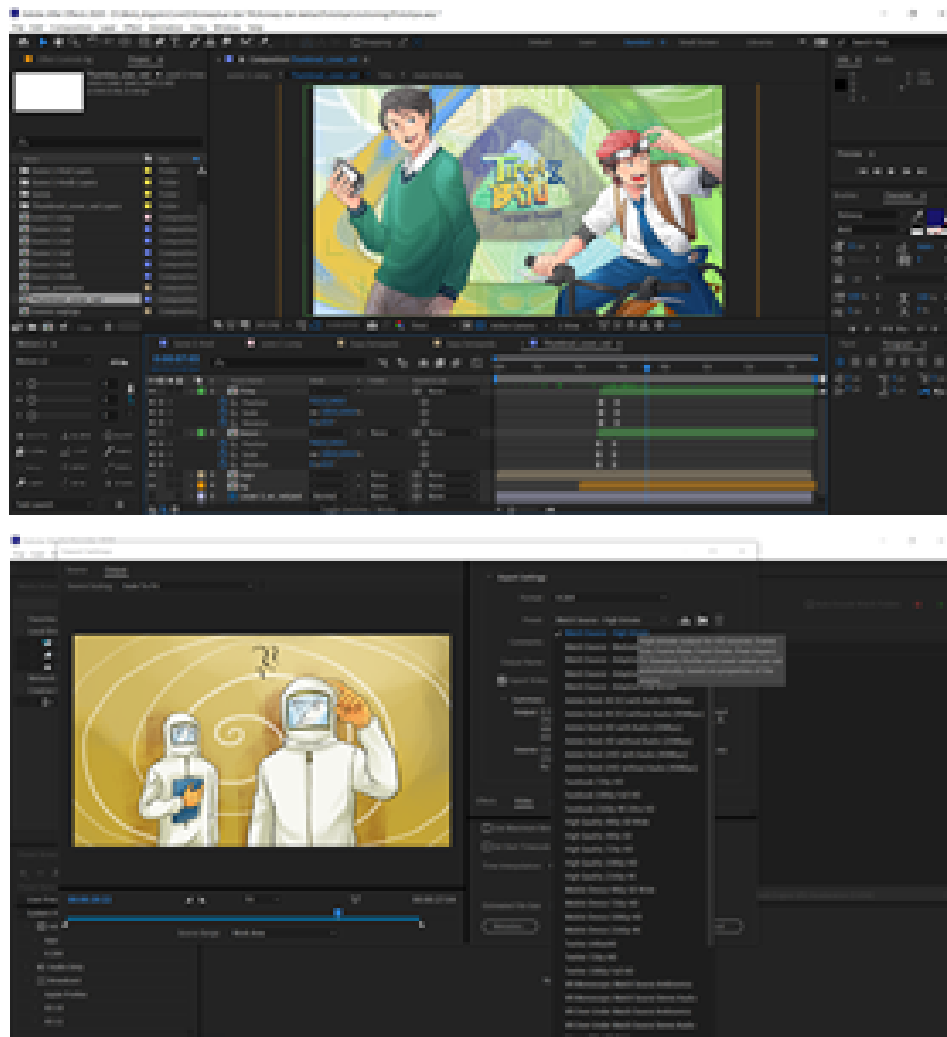


Gambar 8. Proses pembuatan aset dari sketching hingga proses *sorting*
(Sumber : Faizal, 2022)

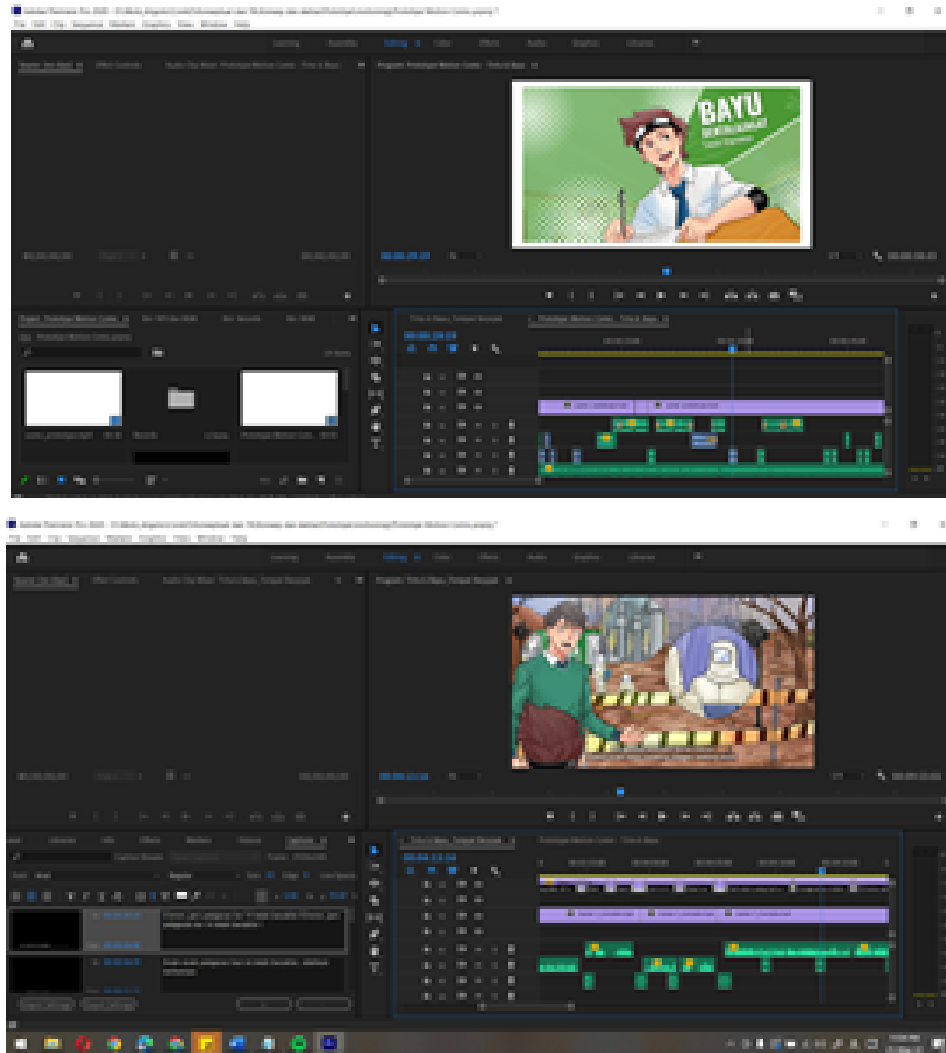
Pembuatan aset ilustrasi komik, pada beberapa objek dibuat melebihi batas *frame* bertujuan agar pada proses *sorting* bisa menjadi satu objek utuh. Objek utuh tersebut nantinya akan lebih mudah untuk digerakkan tanpa takut apabila sedikit keluar dari batas *frame* akan terlihat putus. Langkah selanjutnya adalah tahap *sorting*, yaitu langkah penggabungan atau *merge* dari beberapa *layer* agar menjadi satu objek utuh. Hal ini bertujuan memudahkan proses *motioning* dan identifikasi *layer*. *Layer* objek utuh yang dirasa beberapa bagiannya bisa dipecah untuk digerakkan maka dilakukan *cut-refine*, yaitu memotong sebagian dari *layer* tertentu, lalu bagian yang terpotong diperbaiki agar tetap terlihat menyatu. Pada gambar 8 pojok kanan bawah ditunjukkan pada *layer* karakter Bayu dibagi menjadi bagian lain seperti alis, tangan, dst.

Setelah melalui tahapan *sorting*, hal lain yang perlu diperhatikan adalah hirarki dari setiap *layer* perlu dipastikan apakah telah sesuai penempatannya untuk mempermudah proses *motion* nantinya. Proses perekaman suara atau *voice over* dilakukan untuk mengisi suara dari dialog para karakter *motion comic*. Tujuan lain dari *voice over* juga untuk membantu menentukan durasi yang sesuai pada setiap *sub-scene* sebelum dilakukannya proses *motion*. Tahapan penganimasian atau *motion* merupakan proses transformasi aset ilustrasi yang merupakan *still visual* menjadi *animated visual*. Penganimasian aset ilustrasi dilakukan menggunakan *software* Adobe After Effect. Referensi gerakan didapati melalui studi eksisting yang telah dilakukan sebelumnya, salah satunya untuk menambah kesan gerak hampir pada setiap *scene*, seperti ada gerakan berkedip dan ekspresi wajah. Penganimasian aset setiap *sub-scene* yang telah selesai digabungkan menjadi satu

kompilasi *scene* utama. Proses selanjutnya adalah melakukan *rendering* melalui *link* ke aplikasi Adobe Media Encoder.



Gambar 9. Proses *motioning* serta *rendering motion comic* Tirta & Bayu
(Sumber : Faizal, 2022)



Gambar 10. Proses *compiling* dan penambahan *subtitle* pada motion comic
(Sumber : Faizal, 2022)

Compiling atau langkah editing yang menyatukan semua aset video *per-scene* dengan file audio seperti *voice over*, *sound effect* dan *background music*. Perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan *compiling* adalah Adobe Premiere Pro. Pada Premiere Pro juga dilakukan *editing* penyesuaian *volume* suara audio *motion comic*. Pengaturan tersebut adalah menambahkan +8db untuk *voice over*, -5db untuk *sound effect* dan -10db untuk *background music*. *Subtitle* ditambahkan dengan tujuan agar informasi yang disampaikan melalui audio mampu diperjelas juga dengan informasi visual berupa tulisan. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi miskomunikasi apabila ada beberapa dialog kurang terdengar untuk sebagian audien. Tampilan hasil perancangan *motion comic* Tirta & Bayu dapat dilihat pada gambar 11 berikut ini.



Gambar 11. Pratinjau motion comic Tirta & Bayu - Tempat Berpijak
(Sumber : Faizal, 2022)

Hasil perancangan ini menghasilkan *motion comic* berjudul Tirta & Bayu - Tempat Berpijak yang merupakan seri pertama dari serial Tirta & Bayu. Spesifikasi media *motion comic* adalah video dengan resolusi *Ultra High Definition* 1920 x 1080 pixel berdurasi 09 menit 50 detik. Video *motion comic* Tirta & Bayu bisa diakses melalui *QR code* yang tertera pada gambar 11.

3. Tahap Pasca Produksi

Motion comic Tirta & Bayu yang merupakan media penyampai pesan edukasi diperlukan langkah pendistribusian secara mudah dan gratis. Di zaman yang telah didominasi banyaknya penggunaan internet, penyebaran media digital bukanlah hal yang sulit. Adanya berbagai *platform* berbagi *video online* ataupun *social media* memudahkan media audio visual disebarluaskan secara gratis dan dapat diakses siapa pun, di mana pun. Salah satu rencana distribusi *motion comic* ini adalah melalui *platform* Youtube. Hal ini diputuskan berdasarkan tahapan kuesioner yang telah dilakukan sebelumnya dengan pertimbangan sebanyak 77,1% responden kerap menggunakan Youtube dalam menikmati media audio visual. *Platform* Youtube menjadi wadah utama dari distribusi *motion comic* Tirta & Bayu.

Sebagai bentuk lanjutan dari distribusi media, maka diperlukan pula *platform* pendukung lain yang bertindak sebagai jalur promosi *motion comic*. Menilai dari kuesioner yang sebelumnya dilakukan, mayoritas responden menggunakan internet di atas 6 jam sehari, selain itu juga menonton media audio visual melalui *social media*. Pemanfaatan media sosial dijadikan langkah lanjutan dari distribusi media. *Motion comic* Tirta & Bayu yang pada awalnya direncanakan sebagai bentuk serial, tetap dimasukkan dalam agenda pengembangan selanjutnya. Disebarluaskannya Tirta & Bayu – Tempat Berpijak menjadi langkah awal pengenalan seri yang berfokus pada satu permasalahan lingkungan.

Pelaksanaan *Post-test* bertujuan untuk menjangkau pendapat kalangan muda khususnya remaja mengenai *motion comic* Tirta & Bayu. Pendapat tersebut nantinya dapat menjadi masukan dalam langkah evaluasi juga perbaikan untuk perencanaan pengembangan kedepannya. *Post-test* dilakukan melalui daring secara langsung tatap muka

kepada responden remaja bangku sekolah SMK, juga pada beberapa orang yang berkerja dibidang lingkungan dan *motion*. Rangkaian kegiatannya adalah menonton bersama *motion comic* Tirta & Bayu yang kemudian dilanjutkan dengan penjarangan pendapat juga impresi yang didapatkan setelah menonton video *motion comic*. Berikut merupakan daftar responden *post test motion comic* Tirta & Bayu - Tempat Berpijak: Virza (pelajar SMK), Raihan (pelajar SMK), Rafi (pelajar SMK), Rama (pelajar SMK), Alif (komikus dan penggemar komik), Dana (*enterpreneur* dan penggemar komik), Jalu (pengusaha dan penggemar komik), Taufiq (pedagang dan pemuda peduli lingkungan), Habib (*motion graphic designer*), dan Indah Yulianti (penyuluh DLHK Kabupaten Sidoarjo).

Rangkuman hasil dari para responden *post-test* yang telah dilakukan antara lain: Para responden telah memahami terkait pesan edukasi yang disampaikan dalam *motion comic*, dimana 8 dari 10 responden menjawab sangat bermanfaat dan mampu memberikan ulas balik singkat terkait informasi yang ada didalam *motion comic*. Secara visual, kesan pertama para responden adalah cukup bagus dan menarik. Dari penilaian skala 1 sampai 4, mayoritas menjawab sangat menarik (9 dari 10 responden). Unsur lain yang mengikuti faktor visualisasi adalah faktor *entertaining*, dari 10 responden, 6 orang berpendapat bahwa *motion comic* ini sangat menarik. Masukan selain terkait penyampaian pesan dan visual, responden mengungkapkan bahwa kualitas suara atau audio bisa lebih ditingkatkan. Ada yang lebih cenderung menginginkan sisi naratif yang diperkuat dengan unsur lain seperti menambahkan unsur *event* di dalam cerita sebagai kiat meningkatkan *engagement* cerita. Untuk saran terkait teknis, antara lain memperhatikan ketepatan *timing* seperti kecocokan aspek audio dengan visual *motion comic*, juga terkait teknis bagaimana penonton tidak kebingungan saat salah satu karakter berbicara. Menurut responden yang merupakan pihak penyuluh dari DLHK (Dinas Lingkungan Hidup dan Kehutanan) Kabupaten Sidoarjo menyatakan bahwa *motion comic* Tirta & Bayu layak menjadi salah satu media dalam kampanye terkait pelestarian lingkungan hidup

Kesimpulan

Motion comic Tirta & Bayu – Tempat Berpijak adalah media bebas komersil yang memiliki tujuan utama memberikan pesan edukasi terkait pelestarian lingkungan yang bisa diakses siapa saja dan di mana saja secara mudah dengan bantuan koneksi internet. Sehingga, *platform* Youtube menjadi pilihan *platform* utama dalam membagikan *motion comic* Tirta & Bayu. Hal ini diperkuat dengan hasil kuesioner, sebanyak 77,1 % responden kerap menikmati media audio visual melalui *platform* tersebut. Adanya *motion comic* memberikan pengalaman baru dalam menikmati komik dari membaca menjadi menonton, serta kelebihan di bidang audio visual dibandingkan komik konvensional untuk mempermudah berbagai topik diadaptasikan, salah satunya edukasi pelestarian lingkungan. Perancangan ini menghasilkan *motion comic* berjudul Tirta & Bayu – Tempat Berpijak dengan resolusi *Ultra High Definition* 1920 x 1080 pixel dengan durasi 09 menit 50 detik. Berdasarkan *post-test* yang dilakukan, sebagian besar responden memberikan impresi positif terkait pesan edukasi pelestarian lingkungan yang disampaikan melalui media

motion comic. Dari segi visual, dinilai menarik serta menghibur dan memberikan edukasi terkait pelestarian lingkungan hidup. Responden juga menilai media *motion comic* Tirta & Bayu bermanfaat, serta mudah diakses. Salah satu responden merupakan penyuluh pelestarian lingkungan hidup DLHK Kabupaten Sidoarjo, beliau menilai *motion comic* Tirta & Bayu layak menjadi media untuk membantu kampanye menjaga lingkungan hidup.

Pustaka

- Dewi, S. (2017). *Perancangan Komik Digital "Heroes of Indonesia" Seri 1 "Ir. Soekarno" Sebagai Media Alternatif Pengenalan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Usia 8-12 Tahun*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Faridatunniswah, A. (2013). *Pengaruh Ambiguitas Peran Terhadap Kinerja Pustakawan UPT. Perpustakaan Universitas Diponegoro Semarang*. Universitas Diponegoro.
- Hakim, L. N. (2020). Urgensi Revisi Undang-Undang tentang Kesejahteraan Lanjut Usia. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 11(1), 43–55. <https://doi.org/10.46807/aspirasi.v11i1.1589>
- Hassim, A. (2021). *Why younger generations are more willing to change in the name of sustainability*. <https://www.greenbiz.com/article/why-younger-generations-are-more-willing-change-name-sustainability>
- KLHU, D. pengelolaan S. (n.d.). *Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional*. Retrieved October 1, 2021, from sipsn.menlhk.go.id
- Martin, B., & Hanington, B. (2012). Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. In *Choice Reviews Online* (Vol. 49, Issue 10). <https://doi.org/10.5860/choice.49-5403>
- McCloud, S. (1994). Understanding Comics. In *Understanding Comics* (p. 224).
- Rahman, B., & Selviyanti, E. (2018). Studi Literatur : Peran Stratifikasi Sosial Masyarakat Dalam Pembentukan Pola Permukiman. *Jurnal Planologi*, 15(2), 195. <https://doi.org/10.30659/jpsa.v15i2.3525>
- Rozi, M. F. (2018). *Perancangan Motion Comic Cerita Rakyat Pasuruan: Pak Sakera*.
- Selvia, S. (2020). Perancangan Motion Comic sebagai Media Edukasi tentang Kepedulian terhadap Gangguan Kecemasan Sosial pada Remaja. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 12(1), 48–65. <https://doi.org/10.15294/intuisi.v12i1.23503>
- Susanti, E., Harta, R., Karyana, A., & Halimah, M. (2018). Desain Video Pembelajaran Yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi Di Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i2.929>
- Sutopo, H. B. (2006). Metodologi Penelitian Kualitatif; Dasar Teori dan Penerapannya dalam Penelitian. In *Edisi-2. Universitas Sebelas Maret, Surakarta*.
- UNAS, M. (2020). *Generasi Muda Perlu Melek Isu Lingkungan Hidup*. <https://www.unas.ac.id/berita/generasi-muda-perlu-melek-isu-lingkungan-hidup/>
- Utomo, W. N. M. (2016). *DEFINISI DARI LINGKUNGAN HIDUP*. <https://dinlh.slemankab.go.id/memahami-definisi-dari-lingkungan-hidup/>