

PERANCANGAN *MOTION COMIC* SULTAN THAHA SYAIFUDDIN SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KARAKTER PADA ANAK

Fani Arjunanda¹, Yoni Sudiani², Olvyanda Ariesta³

Desain Komunikasi Visual

Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Email: f.arjuna018@gmail.com, sudianiyoni@gmail.com

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mengenalkan karakter tokoh pahlawan nasional sultan Thaha Syaifuddin pada anak yang saat ini sudah mulai lupa tentang perjuangan para pahlawan nasional. Tokoh sultan Thaha Syaifuddin memiliki kisah yang berisikan nilai-nilai kepemimpinan dan jiwa nasionalisme sehingga dapat memotivasi anak menjadi generasi berkarakter berjiwa nasionalisme. perkembangan dan keterbukaan media merupakan salah satu hal yang mempengaruhi karakter generasi muda yang merupakan tulang punggung suatu bangsa. Minimnya rasa nasionalisme pada generasi muda dapat mengarah pada fenomena krisis karakter pada anak terutama anak dalam masa sekolah yakni 11-14 tahun. Dalam mencari data ini diperlukan wawancara pada target audiens dan dalam memenuhi target audiens dibuat kuisisioner online serta analisa dengan metode AIDA untuk mengetahui rancangan seperti apa yang akan dibuat. Dari hasil Analisa yang telah dilakukan mendapatkan kesimpulan yakni perlunya sebuah media yang menarik minat anak-anak tersebut dengan media motion komik dimana tokoh utama Sultan Thaha yang merupakan pahlawan Nasional Jambi. konsep visual yang akan disajikan adalah komik flat dan sederhana dimana ceritanya berdasarkan sudut pandang orang ketiga. Dalam proses perancangan ini menggunakan Clip Studio Paint, Adobe Illustrator dan Adobe Premier. Setelah semua proses sketsa, penyusunan komik, dan pembuatan motion hasil rancangan yang berupa motion comic ini di publikasikan melalui laman Youtube yang dapat diakses anak.

Kata Kunci: *Motion* Komik, Tokoh, Sultan Thaha Syaifuddin

Abstract

This paper aims to introduce the character of the national hero figure Sultan Thaha Syaifuddin to children who have now begun to forget about the struggle of national heroes. The figure of sultan thaha syaifuddin has a story that contains leadership values and the spirit of nationalism so that it can motivate children to become a generation with a character with a nationalistic spirit. The development and openness of the media is one of the things that affects the character of the younger generation who are the backbone of a nation. The lack of a sense of nationalism in the younger generation can lead to the phenomenon of a crisis of character in children, especially children in school, namely 11-14 years. In looking for this data, an interview is needed with the target audience and in meeting the target audience, an online questionnaire and analysis with the AIDA method are made to find out what kind of plan will be made. From the results of the analysis that has been carried out, it is concluded that there is the need for a media that attracts the interest of these children with motion comic media where the main character Sultan Thaha who is a National hero of Jambi. The visual concept that will be presented is a flat and simple comic where the story is based on a third-person point of view. In this design process using Clip Studio Paint, Adobe Illustrator and Adobe Premier. After all the process of sketching, compiling comics, and making motion designs in the form of motion comics, it is published through a Youtube page that can be accessed by children.

Keywords: *Motion Comics, Characters, Sultan Thaha Syaifuddin*

A. PENDAHULUAN

Berbicara tentang moral suatu bangsa, tentu tidak asing lagi kita mendengar meningkatnya pergaulan bebas, maraknya angka kekerasan anak-anak dan remaja, pencurian remaja, *bullying*, penyalahgunaan obat-obatan, pornografi, dan rasisme sudah menjadi masalah sosial yang hingga saat ini belum dapat diatasi secara tuntas. Seiring dengan perkembangan dan keterbukaan media, anak-anak menjadi penerima informasi yang pasif. Dampak kemajuan yang cukup pesat dibidang teknologi informasi saat ini juga berpengaruh terhadap karakter generasi muda yang mengarah pada isu krisis karakter namun, kemajuan teknologi tidak seharusnya dikutuk sebagai penyebab rusaknya norma suatu generasi, melainkan dimanfaatkan untuk membangun kembali wacana tentang nilai-nilai pendidikan karakter.

Salah satu sasaran dalam pelaksanaan pendidikan karakter adalah anak-anak usia praremaja. Usia praremaja adalah masa transisi dari masa anak-anak ke masa awal dewasa. Anak usia praremaja berada pada kisaran usia 11 tahun sampai usia 14 tahun. Praremaja merupakan masa yang paling kritis, pada masa itu anak-anak sedang mencari identitas dirinya, menentukan langkah yang tepat untuk masa depannya. Anak usia praremaja akan menjadi tulang punggung suatu bangsa. Oleh karena itu, anak-anak harus mendapat pendidikan karakter agar dapat mengarahkan minatnya pada kegiatan-kegiatan positif. Pendidikan berkarakter yang dapat diberikan pada masa praremaja, antara lain adalah penanaman karakter jujur, karakter dengan kepemimpinan tegas, jiwa kreatif, percaya diri, santun, dan sikap toleransi

Minimnya ruang diskusi yang membahas seputar nilai sejarah dan derasnya laju kebudayaan asing yang masuk kedalam negeri harus dibentengi dengan sadar sejarah yang kuat. Sehingga, generasi penerus bangsa saat ini tidak luput untuk menghargai nilai-nilai leluhur terdahulu. Nilai-nilai yang telah tertinggal harus dipelajari kembali, diilhami dan diterapkan dengan menyesuaikan perkembangan zaman. Disanalah sejarah mengandung arti penting untuk terus dipelajari dalam upaya pendidikan karakter. Dalam hal ini juga termasuk kepada anak-anak praremaja di Jambi. Dimana banyak dari mereka yang tidak terlalu mengenal sosok-sosok pahlawan dan kurang mengetahui perjalanan hidupnya yang didalamnya terdapat nilai-nilai moral yang patut untuk di pelajari.

Sosok pahlawan sering kali menjadi sumber keteladanan yang bisa memberikan banyak inspirasi bagi orang-orang. Salah satunya adalah Sultan Thaha. Kisah perjuangan Sultan Thaha Syaifuddin mencerminkan nilai-nilai kepemimpinan dan nilai keteladanan, bahwa nasionalisme terhadap bangsa adalah harga mati dari setiap perjuangan. Karakter kepahlawanan Sultan Thaha Syaifuddin perlu dikenalkan kepada anak-anak. Agar memiliki moral yang jujur dan memimpin bangsa. Kisah ini menjadi kisah wajib yang perlu diketahui para anak-anak sebagai pengayaan pendidikan karakter.

Kisah teladan tokoh pahlawan seperti Sultan Thaha Syaifuddin dapat dijumpai dan dipelajari di beberapa buku sejarah dan buku pelajaran sekolah, namun dalam mengenalkan karakter sosok pahlawan Sultan Thaha Syaifuddin tentunya juga dapat dilakukan diluar sekolah. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran alternatif yang dapat membantu pengenalan karakter yang terinspirasi dari kisah perjuangan Sultan Thaha Syaifuddin, terutama untuk pelajar yang memasuki usia praremaja. Media pembelajaran alternatif pada umumnya terdiri beberapa jenis, yaitu visual, audio, dan audio visual. Beberapa media pembelajaran alternatif tersebut contohnya poster, kartun, mainan edukatif, kaset suara, program radio, program televisi, software edukatif dan komik. Komik sebagai tawaran dalam media pembelajaran alternatif, komik yang merupakan salah satu media visual yang mempunyai fungsi sebagai penyampai pesan yang pada umumnya dibuat agar mudah dimengerti, menarik dan menyenangkan. Komik dalam perkembangannya telah menjadi media untuk menggambarkan sejarah,

menyampaikan berbagai aspirasi, hingga merepresentasikan suatu budaya.

Di Indonesia, komik menjadi media yang cukup diminati berbagai kalangan, umur dan lapisan masyarakat, terutama anak-anak. Walaupun komik yang sebagian besar dikonsumsi masyarakat Indonesia saat ini pada umumnya adalah komik import dari Amerika Serikat dan sebagian besar lagi berasal dari Jepang, yang dikenal dengan istilah manga, akan tetapi beberapa tahun terakhir komik Indonesia mulai berkembang pesat. Hal ini ditandai dengan bermunculannya komikus-komikus dalam negeri yang berkemampuan handal serta penerbit dalam negeri yang menerbitkan komik-komik lokal berkualitas.

Kini, seiring dengan perkembangan era digital, komik pun hadir dalam format digital hingga berupa *Motion Comic*. *Motion Comic* merupakan gabungan antara komik dan pergerakan animasi yang terbatas (*limited animation*). Animasi sederhana ini dibuat dengan permainan layer per layer, dengan gerakan yang tidak banyak seperti gerak ke kiri atau ke kanan, serta *zoom in* atau *zoom out*. *Motion Comic* juga memiliki narasi maupun background sehingga dapat memberikan suasana yang unik dan berbeda kepada pembaca.

Motion Comic juga diminati karena memiliki berbagai kelebihan berdasarkan jenisnya seperti fleksibel dan interaktif dibandingkan dengan komik konvensional. Interaktivitas ini pula yang menarik anak-anak pada masa ini sebagai digital native membaca, mendengarkan dan menonton *Motion Comic*. Maka dengan itu dilakukan perancangan *Motion Comic* yang berisikan kisah kepahlawanan Sultan Thaha Syaifuddin agar dapat menjadi media pengenalan karakter pada anak yang membantu menangani krisis karakter.

B. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi



Gambar 1. Tugu Sultan Thaha Syaifuddin di Kabupaten Tebo
[Sumber: Fani Ajunanda, 2021]

Tahap ini meliputi pengumpulan data tentang seluruh aspek yang berkaitan dengan perancangan *Motion Comic* Sultan Thaha Syaifuddin yang mana akan di kota Jambi daerah Kabupaten Tebo dan sekitarnya, baik data mengenai cerita Sultan Thaha Syaifuddin dari berbagai sumber dan artikel yang terkait.

b. *Interview*

Pada tahapan ini *interview* sangat diperlukan guna mencari tahu tentang perilaku karakter anak usia praremaja pada masa kini, apakah masih ada diantara masyarakat jambi yang masih mengenali Sultan Thaha Syaifuddin. Selain itu tahap ini juga bertujuan seberapa tertarik dan bagaimana pendapat mereka tentang kisah tersebut.



Gambar 2. Wawancara dengan Ibu Aminah
[Sumber: Fani Ajunanda, 2021]

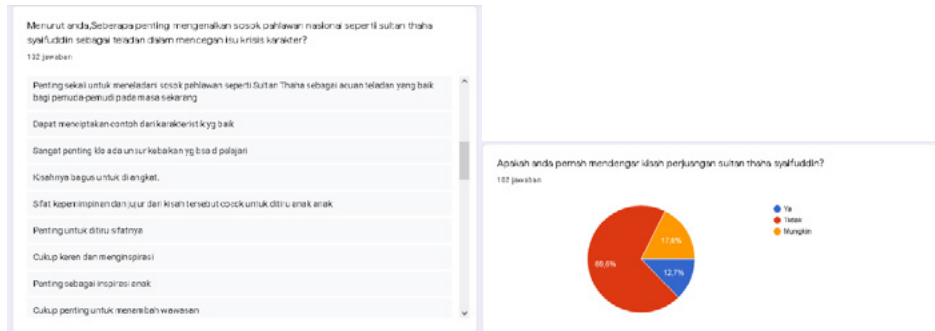
c. *Angket Online*

Pembagian kusioner diperlukan guna mendapat pendapat publik mengenai masalah yang diangkat. Pada kusioner perancangan *Motion Comic* sultan thaha syaifudding terdapat 102 responden yang memberikan pendapat mereka melalui beberapa pertanyaan yang diajukan.



Gambar 3. Diagram Kusioner
[Sumber: Fani Ajunanda, 2021]

Gambar diatas merupaka diagram hasil jawaban dari beberapa pertanyaan yang diajukan melalui kusioner. Pada diagram tersebut diambil kesimpulan yang mana beberapa masyarakat mengetahui tentang permasalahan isu krisis karakter dan menurut pendapat mereka factor yang mempengaruhi hal tersebut beragam. Diantaranya social media, perhatian orang tua, teknologi dan media viral.



Gambar 4. Diagram Kusioner Sultan Thaha Syaifuddin

[Sumber: Fani Ajunanda, 2021]

Pada kusioner yang disebarakan tersebut terdapat pertanyaan yang menyangkut soal kisah pahlawan sultan thaha syaifuddin. Sehingga diambil kesimpulan banyak masyarakat jambi dan sekitarnya tidak mengetahui sosok sultan thaha syaifuddin. Namun, beberapa responden berpendapat kisah sultan thaha syaifuddin sangat penting untuk dikenalkan pada anak zaman sekarang karengan kisah kepahlawanan dirasa memiliki nilai-nilai keteladanan yang patut ditiru sperti kejujuran, kepemimpinan, dan jiwa nasionalisme.

Berikutnya pertanyaan mengenai media yang cocok untuk melakukan pengenalan karakter sultan thaha syaifuddin kepada anak, yang mana hasil dari diagram jawaban responden memiliki hasil yang sama banyak. Sehingga *Motion Comic* dipilih sebagai media pengenalan karena dianggap mencakup keseluruhan pendapat responden.



Gambar 5. Diagram Media

[Sumber: Fani Ajunanda, 2021]

d. Studi Pustaka

Tahap studi pustaka diperlukan untuk menghimpun data-data yang memiliki hubungan dengan topik yang diangkat. mengambil sumber dari

beberapa buku dan dokumentasi mengenai tokoh pahlawan sultan thaha syaifuddin.



Gambar 6. Studi pustaka
[Sumber: Fani Ajunanda, 2021]

2. Metode Analisis Data

Pada perancangan *Motion Comic* Sultan Thaha Syaifuddin ini menggunakan Metode analisis data dengan memakai analisis AIDA. Berdasarkan metodologi penelitian, maka diambil suatu proses dengan menggunakan analisis AIDA (Attention, Interest, Desire, Action), dan analisis dalam proses ini yaitu ;

a. Attention (Perhatian)

Penggunaan media bergerak dibandingkan media statis dapat lebih mudah tersampaikan, sehingga dalam mengenalkan karakter Sultan Thaha Syaifuddin digunakan media audio dan visual seperti *Motion Comic* untuk menarik perhatian target audiens.

b. Interest (Ketertarikan)

Anak usia praremaja memiliki karakter yang unik dalam hal gaya belajar dan minat. Tidak semua anak memiliki minat terhadap belajar secara formal, namun beberapa anak lebih menyukai belajar sambil mendapat hiburan sehingga dengan proses pengenalan karakter menggunakan media *Motion Comic* yang terkesan menghibur menjadikan ketertarikan khusus bagi anak-anak mengenal kisah tokoh Sultan Thaha Syaifuddin.

c. Desire (Keinginan)

Motion Comic Sultan Thaha Syaifuddin akan menceritakan karakter ketekunan seorang Thaha dalam belajar, karakter pemberani dan kepahlawannya. Hal ini ditujukan agar anak praremaja mendapat inspirasi dimana pada usia ini umumnya mereka mencari sesosok yang untuk ditiru, sehingga tokoh karakter sultan thaha syaifuddin ini dikenalkan ntuk menjadi sesosok yang akan ditiru oleh anak.

d. Action (Tindakan)

Menggunakan media *Motion Comic* yang mana merupakan media digital memungkinkan anak usia praremaja dapat mengaksesnya melalui *smarthphone* dan *gadget* lainnya. Sehingga mempermudah anak usia praremaja dapat mengenal sosok Sultan Thaha Syaifuddin.

C. PEMBAHASAN

1. Hasil Karya

Media utama perancangan Motion Comic Sultan Thaha Syaifuddin ini bentuk penyajian karya berupa *Motion Comic* yang akan dibuat dengan menggunakan teknik digital dan *motion* dengan genre *action kids*. *Motion Comic* ini akan dipublish melalui platform youtube, serta akan dibuat berupa media social dalam rangka promosi melalui Instagram dan agar lebih mudah menjangkau target audien.

a. *Motion Comic*



Gambar 7. *Motion Comic* Sultan Thaha Syaifuddin
[Sumber: Fani Arjunanda, 2022]

Media utama perancangan ini ialah *Motion Comic* Berjudul Sultan Thaha Syaifuddin berdurasi 05:09 menit berisikan 13 halaman komik menggunakan teknik *digital painting* dengan *style ilustrasi flat design* sehingga lebih mudah dikenal karena kesan dari ilustrasi dengan gaya *flat* lebih terlihat sederhana namun mudah dimengerti, warna yang digunakan *full color* agar visual dari komik terlihat menarik menyesuaikan dengan karakteristik target audiens yakni praremaja.

b. Poster

Poster sebagai media pendukung pada perancangan motion comic Sultan Thaha Syaifuddin yang dirancang menggunakan gaya ilustrasi yang sama dengan media utama motion comic dengan menampilkan tokoh sultan thaha syaifuddin sebagai *point of interest* serta karakter pendukung pada kisah tersebut. Poster pada perancangan ini berfungsi sebagai media promosi mengenai penayangan video *Motion Comic* sultan thaha.



Gambar 8. Poster Sultan Thaha Syaifuddin
[Sumber: Fani Arjunanda, 2022]

c. *X-Banner*

Dengan adanya *x-banner* akan lebih menarik perhatian target audiens dengan menampilkan ilustrasi aksi dari perjuangan sultan thaha syaifuddin melawan penjajahan belanda. *X-banner* sebagai pendukung dalam perancangan *Motion Comic* Sutan Thaha Syaifuddin ini sebagai media yang berisikan informasi mengenai sinopsis dari *motion comic* sultan thaha syaifuddin lalu pada *x-banner* tersebut berisikan *QR code* yang mengarah pada *link video motion comic* sultan thaha syaifuddin agar audiens dapat langsung mengaksesnya.



Gambar 9. X-Banner Sultan Thaha Syaifuddin
[Sumber: Fani Arjunanda, 2022]

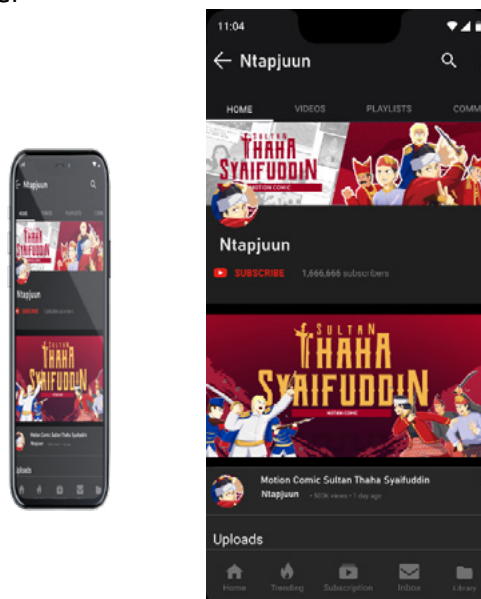
d. Sosial Media

Sosial media sebagai media pendukung yang digunakan sebagai media promosi adalah Instagram. Instagram mampu berkoneksi dengan social media lainnya sehingga mempermudah penyebaran informasi penayangan *Motion Comic* Sultan Thaha Syaifuddin. Pada *feed Instagram* berisikan poster digital dan hal-hal yang menyangkut dengan perancangan *motion comic* sultan thaha syaifuddin dinformasikan melalui media social berupa Instagram



Gambar 10. Social Media Sultan Thaha Syaifuddin
[Sumber: Fani Arjunanda, 2022]

e. Youtube Channel



Gambar 11. Thumbnail video Motion Comic Sultan Thaha Syaifuddin
[Sumber: Fani Arjunanda, 2022]

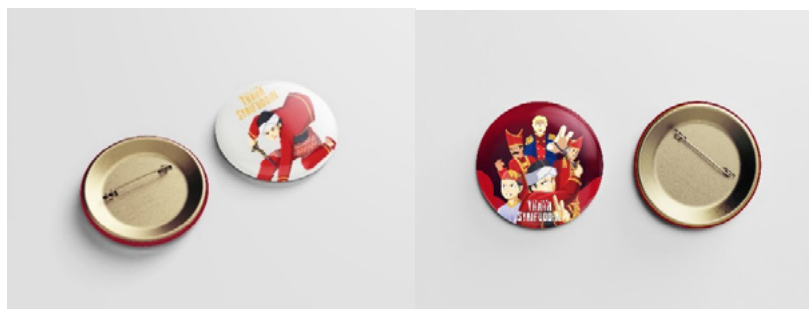
Youtube Channel pada perancangan motion comic sultan thaha syaifuddin digunakan sebagai *media platform* untuk pengaksesan video motion comic ini sehingga asset-aset yang terdapat didalam *channel youtube* tersebut dibuat menyesuaikan dengan gaya ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini.



Gambar 12. Thumbnail video Motion Comic Sultan Thaha Syaifuddin
[Sumber: Fani Arjunanda, 2022]

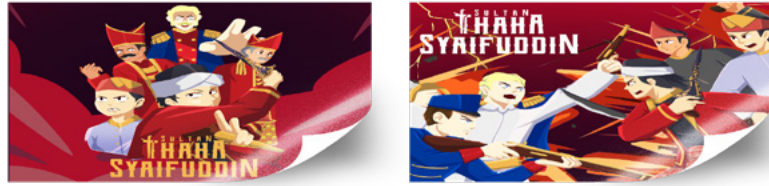
Sampul pada video *motion comic* dibuat untuk dapat menarik perhatian penonton *Motion Comic* Sutan Thaha Syaifuddin dengan menampilkan ilustrasi perjuangan sultan thaha syaifuddin melawan penjajahan belanda. Pada sampul terdapat judul Sultan Thaha syaifuddin serta sub judul berupa *motion comic* agar audiens tahu bahwa video tersebut ialah berupa *motion comic*.

f. Merchandise



Gambar 13. Pin Sultan Thaha Syaifuddin
[Sumber: Fani Arjunanda, 2022]

Beberapa merchandise yang akan disertakan dalam media pajang utama adalah stiker, pin dan *t-shirt* yang berkaitan dengan komik dan tokoh utama dalam komik. Untuk pin dan stiker akan ditampilkan ilustrasi karakter utama dan judul komik. Terakhir ada *t-shirt* yang akan dipromosikan selama pameran berlangsung dan kurun waktu tertentu untuk menarik peminat pada *motion comic* ini.



Gambar 14. Sticker Sultan Thaha Syaifuddin
[Sumber: Fani Arjunanda, 2022]



Gambar 15. T-shirt Sultan Thaha Syaifuddin
[Sumber: Fani Arjunanda, 2022]

2. Analisis Karya

Perancangan motion comic Sultan Thaha Syaifuddin Sebagai Media Pengenalan Karakter Pada Anak ini memiliki tujuan agar anak praremaja dapat melihat karakter tauladan dan perjuangan seorang pahlawan nasional dalam mempertahankan negeri dan wilayahnya. Dari cerita komik yang disajikan dapat dilihat ketekunan dan contoh tauladan yang baik yang dapat ditiru anak.

Adapun sejumlah pencapaian yang telah berhasil dicapai selama proses hingga terciptanya motion comic Sultan Thaha Syaifuddin ini adalah sebagai berikut:

- a. Media ini berhasil mencapai target audiens untuk memberitahukan kepada mereka adanya karakter didalam diri yang harus diperbaiki, serta menambah jiwa nasionalis sehingga berkurangnya krisis karakter pada anak.
- b. Anak praremaja jadi lebih tahu tentang sosok pahlawan yang sering mereka

lihat atau hanya pernah mendengar namanya saja.

D. KESIMPULAN

Proses perancangan Motion Comic Sultan Thaha Syaifuddin adalah melakukan riset serta analisa data terhadap target audiens dan objek perancangan. Hal ini dilakukan untuk mencari tahu apakah objek perancangan sesuai dengan tujuan media ini diberikan terhadap audiens. Perancangan *motion comic* Sultan Thaha Syaifuddin sebagai media pengenalan karakter pada anak ini membuat target audiens lebih mengenal tokoh Sultan Thaha Syaifuddin dan dijadikan sebagai contoh karakter yang memotivasinya. Kini anak-anak mendapatkan wawasan tentang kisah kepahlawanan Sultan Thaha Syaifuddin yang menginspirasi. Melalui *motion comic* diharapkan media pengenalan tokoh karakter Sultan Thaha Syaifuddin dapat diterima dengan baik oleh target audiens selain itu melalui beberapa media pendukung para audiens tertarik untuk melihat dan mendengarkan tentang tokoh pahlawan asal Jambi Sultan Thaha Syaifuddin.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Praremaja*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Amita, Dinanda. 2018. Psikologi remaja dan permasalahannya. *Jurnal Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Tabriyah (STIT) Islamic Village Tanggerang*.
- Fridani, Lara. 2008. *Evaluasi Perkembangan Anak usia praremaja*. Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka.
- Gumelar, Ms. 2011. *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Jakarta: Kebangsan.
- Indah, Budyawati. 2016. Implementasi Metode Mind Map Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Kelas B Di Paud Sarin Rare Mas Ubud. *Vol. 5, No. 3, Januari, Ubud, hlm 1*.
- Kusrianto, Adi. 2004. *Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis*. Yogyakarta.
- Maharsi, I. 2018. "Penciptaan *Motion Comic* Wayang Beber Jaka Kembang Kuning". *Vol. 12, No. 1, Januari, Yogyakarta, hlm 4*.
- Noor, Junaidi T. 2007. *Mencari Jejak Sangkala*. Jambi: Pusat Kajian Sejarah dan Budaya Jambi. Jambi: Pusat Kajian dan Pengembangan Budaya Jambi.
- Pradinta, Rangga. 2014. Perancangan *Motion Comic* Thandara dan Arsip Gundala. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain 13*
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Scout, Mcloud. 2007. *Membuat Komik: Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta.

- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- Somad, Arsyad. 2003. *Mengenal Adat Jambi Dalam Perpektif Modern*. Jambi: Dinas Pendidikan Propinsi Jambi.
- Sriwitari & I Gusti Nyoman. 2014. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta.
- Sudjana, Nana dan Rivai, A. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algens.