

PERANCANGAN MEDIA *MOTION COMIC* TENTANG PERJALANAN PERSEBAYA SURABAYA DI LIGA 2 MUSIM 2017

Rinaldi Putra Pamungkas

S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: rinaldipamungkas@mhs.unesa.ac.id

Dra. Nunuk Giari M., M.Pd.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: nunukgiari@unesa.ac.id

Abstrak

Persebaya Surabaya berhasil menjadi juara Liga 2 pada tahun 2017, dengan melihat hasil prestasi yang diraih, membuat penulis mengangkat cerita Persebaya Surabaya di Liga 2 Musim 2017 untuk disajikan lewat media motion comic dan diharapkan menjadi media yang menarik, mudah dipahami dan praktis. Tujuan perancangan ini untuk mendeskripsikan cerita perjalanan Persebaya Surabaya di Liga 2 musim 2017. Mendeskripsikan konsep perancangan, dan visualisasi motion comic Persebaya Surabaya di Liga 2 Musim 2017. Perancangan media motion comic ini menggunakan metode pengumpulan data yang didapat dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Konsep desain yang meliputi komposisi visual karakter, latar, layout, tipografi, pewarnaan, dan menggunakan gaya gambar yang mengarah ke realis untuk mengenali wajah karakter. Proses visualisasi menggunakan proses digital yang menggunakan software Adobe PhotoShop CC 2017 pada proses pembuatan visual dan software Adobe Premiere CC 2017 untuk menggerakkan atau menganimasikan gambar. Hasil perancangan draft satu terlebih dahulu melalui tahap validasi untuk menilai kelayakan media motion comic terkait desain sebelum dipublikasikan. Dengan hasil perancangan berbentuk video dengan format mp4. dengan durasi 17 menit. Diharapkan perancangan ini bermanfaat untuk siswa Sekolah Sepak Bola (SSB) Garuda Timur Football Academy dan supporter Persebaya Surabaya agar dapat mengetahui segi historis Persebaya Surabaya yang telah menjuarai Liga 2 Musim 2017.

Kata kunci: Motion Comic, Persebaya Surabaya, Liga 2

Abstract

Persebaya Surabaya has to become League 2 champion in 2017, by seeing the achievements, makes the writer lift the story of Persebaya Surabaya in the League 2 Season 2017 to be presented through media motion comics and hope to be an interesting, easy to understand and practical media. The purpose of this designing is to describe the story of Persebaya Surabaya's journey in the League 2 season 2017. Describe the design concept, and visualization of Persebaya Surabaya's motion comic in League 2 2017. The design of motion comic media uses data collection methods obtained from observation, interviews, and documentation. The design concept includes the visual composition of characters, background, layout, typography, coloring, and using image styles that lead to realists to recognize the faces of characters. The visualization process uses digital processes that use Adobe PhotoShop CC 2017 software in the process making of visualization and Adobe Premiere CC 2017 software to move or animate images. The result of draft one firstly through the validation step to assess the feasibility of motion comic media related to the design before being published. With the results of the design in the form of videos in the format of mp4. with a duration of 17 minutes. It is hoped that this design will be useful for students of the Garuda Timur Football Academy (SSB) and Persebaya Surabaya supporters in order to find out the historical aspects of Persebaya Surabaya which has won the League 2 Season 2017.

Keywords: Motion comic, Persebaya Surabaya, League 2

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di Indonesia, sepakbola menjadi olahraga yang digemari masyarakat. Mulai usia anak-anak hingga orang dewasa. Sepakbola digemari oleh hampir seluruh masyarakat baik di tingkat daerah, nasional, bahkan

internasional. Hal ini didukung dengan banyaknya kompetisi sepakbola di Indonesia yang melibatkan mulai dari kompetisi usia anak-anak, pelajar, amatir dan profesional. Ketertarikan masyarakat kepada sepakbola dapat dilihat dari banyaknya supporter fanatik terhadap klub sepakbola masing-masing hingga tim nasional Indonesia. Begitu banyak potensi dari anak-anak asli Indonesia yang

terlatih dengan baik. Sekolah Sepak Bola *Garuda Timur Football Academy* merupakan salah satunya. Sekolah Sepak Bola (SSB) yang berada di Kota Surabaya ini berisi anak dengan rentang usia mulai dari 12 – 18 tahun.

Kota Surabaya memiliki klub sepakbola bernama Persebaya Surabaya. Tim sepakbola yang telah meraih juara liga Indonesia beberapa kali. Terbaru, Persebaya Surabaya berhasil menjuarai Liga 2 pada tahun 2017. Hal ini menjadi awal kembalinya tim berjudul “*bajul ijo*” tersebut setelah pada tahun 2010, Persebaya Surabaya dibekukan oleh PSSI. Selama tujuh tahun Persebaya tidak mengikuti kompetisi resmi Liga Indonesia. Militansi pendukung Persebaya Surabaya yang diberi julukan *bonekmania* merupakan faktor penting adanya tim sepakbola Persebaya Surabaya. Selama Persebaya tidak mengikuti kompetisi liga Indonesia, *bonekmania* tetap mendukung tim kebanggaan warga Surabaya untuk dapat kembali mengikuti Liga Indonesia. Pemain ke-12 merupakan motivasi bagi tim sepakbola Persebaya Surabaya untuk bermain lebih bagus setiap pertandingan.

Menurut Craig Smith dosen di Canterbury Christ Church University dalam jurnal *Writing Visual Culture yang berjudul Motion Comic : The Emergence of Hybrid Medium* menjelaskan bahwa *motion comic* merupakan bagian dari perkembangan buku komik, animasi dan bentuk baru dari digital entertainment dan distribusi. *Motion comic* biasanya sesuai dengan karya seni naratif dan statik dari sebuah buku yang kemudian dimanipulasi menggunakan animasi.

Dengan melihat prestasi yang telah diraih oleh Persebaya Surabaya pada tahun 2017 yang disajikan melalui *motion comic*, menjadi contoh untuk anak-anak asli Indonesia yang sedang belajar di Sekolah Sepak Bola (SSB) *Garuda Timur Football Academy* untuk lebih meningkatkan prestasi di bidangnya. Pada era teknologi yang telah berkembang pesat seperti saat ini, komik tidak hanya melalui media cetak akan tetapi juga ada melalui media digital. Lewat *motion comic* diharapkan menjadi media yang menarik, mudah dipahami, dan praktis lewat cerita perjalanan Persebaya Surabaya di Liga 2 Tahun 2017 kepada anak-anak Indonesia khususnya yang mengikuti Sekolah Sepak Bola (SSB) di *Garuda Timur Football Academy* untuk lebih termotivasi meraih prestasi baik di kompetisi lokal maupun nasional. Demikian fokus perancangan *motion comic* ini adalah perjalanan dalam pertandingan Persebaya Surabaya Liga 2 Musim 2017 hingga Persebaya Surabaya berhasil meraih prestasi menjuarai Liga 2 Musim 2017, dalam bentuk *motion comic*.

Spesifikasi Karya

Motion Comic Persebaya di Liga 2 Musim 2017 merupakan *motion comic* yang diwujudkan dalam bentuk video berformat .mp4. *Motion comic* ini dibuat fullcolor dengan ukuran 1280 pixel x 720 pixel dengan background. Karya ini berdurasi 17 menit, *motion comic* ini juga diunggah di jejaring sosial youtube. Menggunakan teknik digital dengan hardware pen tablet, dan laptop, serta software Adobe Photoshop dengan bantuan software dan Adobe Premiere. Media yang dihasilkan ini akan digunakan untuk memberikan memotivasi anak-anak khususnya yang mengikuti Sekolah Sepak Bola (SSB) *Garuda Timur Football Academy* dengan rentang umur 12-18 tahun dan mengenalkan kan Persebaya dari segi historis kepada pendukung fanatik Persebaya maupun kepada masyarakat Surabaya. Adapun spesifikasi media *motion comic* sebagai berikut : (1) Media ini disajikan dalam bentuk *motion comic*. (2) Media *motion comic* berbasis video dengan format .mp4. (3) Media *motion comic* berisi perjalanan Persebaya Surabaya di Liga 2 pada tahun 2017. (4) Media disebarakan melalui media sosial Youtube.

METODE PERANCANGAN

Sumber Data

Sumber data dibagi menjadi dua, yaitu data primer, dan data sekunder. Menurut Sarwono dan Lubis (2007: 88) sumber data primer ialah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Narasumber atau responden yang dijadikan obyek riset atau orang yang digunakan sebagai saran untuk mendapatkan informasi ataupun data adalah R.N. Bayu Aji, dari komunitas Pemerhati Sejarah Persebaya. Data sekunder merupakan data yang sudah tersedia sehingga kita tinggal mencari dan mengumpulkannya menurut Sarwono dan Lubis (2007: 82).

Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam perancangan *motion comic* perjalanan Persebaya Surabaya di Liga 2 Musim 2017 sebagai berikut : (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara mengakes website “*flashscore.com*”. Wawancara dilakukan dengan narasumber dari komunitas Pemerhati Sejarah Persebaya yaitu, R.N. Bayu Aji. Dokumentasi dilakukan dengan pengumpulan foto dan artikel yang digunakan sebagai referensi dalam proses perancangan *motion comic*.

Analisis Data

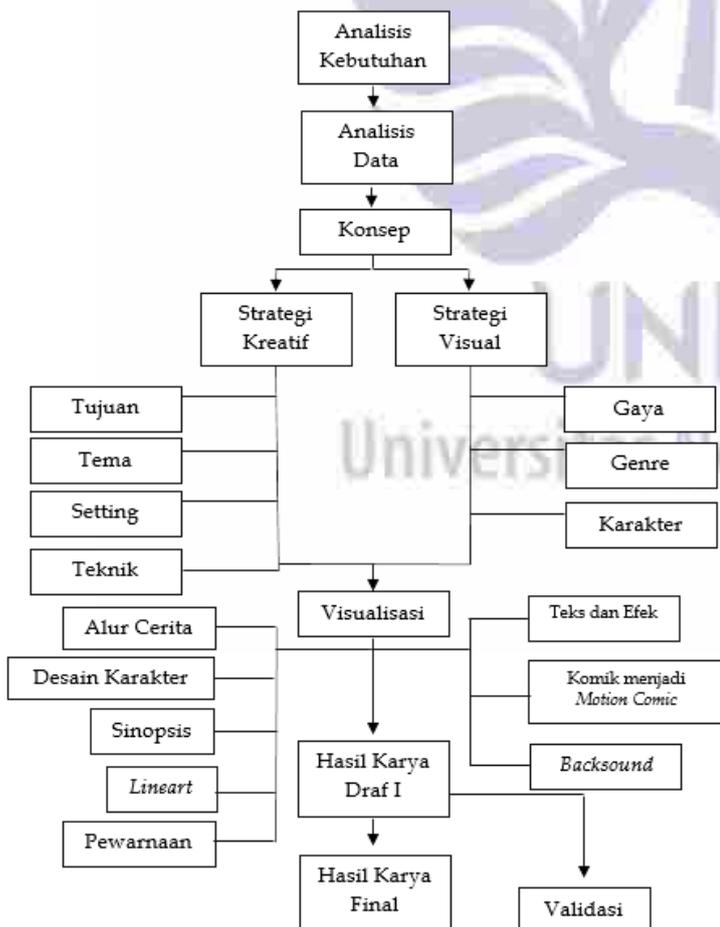
Analisis data yang digunakan menggunakan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, and Threat). terutama digunakan untuk menilai dan menilai ulang (reevaluasi) kekuatan (strength), kelemahan (weakness),

peluang (oppurtunity), dan ancaman (threats) dari suatu produk. Teknik analisis USP yang digunakan dalam karya ini untuk menemukan keunikan dari produk yang tidak terdapat dengan produk lain. Setelah melewati tahap hasil karya draf satu, tahap selanjutnya adalah validasi data. Validasi dilakukan oleh dosen validator untuk menilai kelayakan desain karakter dan karya motion comic hasil perancangan.

Konsep

Untuk membuat suatu karya dibutuhkan konsep yang menjadi dasar dari karya. Proses perancangan motion comic cerita Persebaya Surabaya ini meliputi : (1) Strategi Kreatif, (2) Strategi Visual. Strategi kreatif merupakan suatu cara dari segi kreativitas untuk mencapai suatu tujuan perancangan. Strategi kreatif yang dilakukan dalam perancangan *motion comic* ini adalah: (1) Menentukan tujuan perancangan, (2) Menentukan tema, (3) Menentukan *setting*/latar, (4) Menentukan teknik pengerjaan. Strategi visual merupakan suatu cara dari segi visual dalam mencapai suatu tujuan perancangan. Strategi visual yang dilakukan dalam perancangan *motion comic* ini adalah : (1) Menentukan gaya gambar, (2) Menentukan genre, (3) Menentukan karakter di dalam cerita.

Kerangka Perancangan Komik



PROSES DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Perancangan

Sebelum merancang suatu karya, dibutuhkan konsep yang menjadi dasar dari suatu karya. Proses konsep perancangan karya “Motion Comic Persebaya di Liga 2 Musim 2017” ini meliputi : (1) Strategi Kreatif, (2) Strategi Visual

Proses Visualisasi Karya

Setelah konsep selesai dirancang, hal yang perlu dilakukan adalah melakukan proses visualisasi perwujudan karya perancangan dimulai dari alur cerita, pembuatan desain karakter, sketsa , *lineart*, pewarnaan, penambahan *backsound*, editing hingga finishing.

Alur Cerita

Alur cerita dibuat untuk memudahkan pembuatan karya. Sebelum proses sketsa dan pembuatan desain karakter, alur cerita bertujuan agar cerita yang dibuat tidak keluar dari alur cerita yang sebenarnya. Alur cerita tersebut dibuat sebagai pedoman penggambaran sketsa yang akan dibuat.

Pembuatan Desain Karakter

Dalam *motion comic* Persebaya Di Liga 2 Musim 2017 ini memiliki beberapa karakter yang menjadi karakter utama dalam perjalanan yang ditempuh Persebaya Surabaya. Pemain dari Persebaya Surabaya merupakan karakter utama dalam cerita motion comic ini. Ditambahkan dengan adanya pelatih dan jajaran para ofisial dari Persebaya. Dan tidak lupa supporter Persebaya Surabaya yang fanatik.

Sketsa

Proses pembuatan sketsa dibuat langsung menggunakan teknik digital. Proses yang dilakukan dengan menggambar rancangan cerita langsung di *software Adobe Photoshop* agar pembuatan ini lebih praktis.



Gambar 1
Proses Sketsa

Sinopsis

Persebaya Surabaya merupakan tim sepakbola yang berasal dari Surabaya, Jawa Timur. Setelah dibekukan oleh PSSI dari tahun 2010, pada tahun Persebaya Surabaya disahkan kembali oleh PSSI setelah gerakan perjuangan tiada henti yang dilakukan oleh supporter maupun dari tim Persebaya Surabaya.

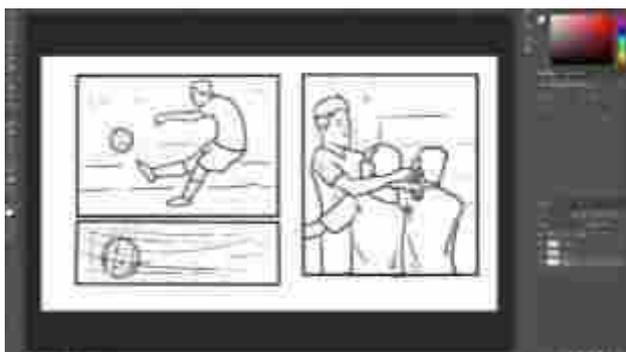
Pada tahun 2017 Persebaya diambil alih oleh Azrul Ananda sebagai presiden klub, dan menjadi awal mula kembalinya tim Persebaya ke Liga Indonesia, tepatnya bermain di Liga 2. Pada awalnya Persebaya membentuk tim dari pemain-pemain muda seleksi maupun internal.

Kursi pelatih diambil alih oleh Iwan Setiawan. Namun baru dari dua pertandingan, Iwan Setiawan didesak mundur karena hasil buruk yang didapat oleh Persebaya. Akhirnya kursi pelatih Iwan Setiawan digantikan oleh Alfredo Vera. Persebaya mulai berbenah dan mulai meraih hasil positif. Kemenangan demi kemenangan diraih oleh Persebaya. Meski sempat menelan kekalahan di kandang sendiri dan menuai protes keras dari para supporter karena permainan yang kurang meyakinkan.

Kekalahan tersebut menjadi pembelajaran bagi para pemain dan pelatih Persebaya, hingga akhirnya Persebaya bisa sampai pada final Liga 2 pada musim 2017. Final yang mempertemukan antara Persebaya Surabaya dengan PSMS Medan tersebut akhirnya dimenangkan oleh Persebaya, hingga Persebaya meraih gelar Juara Liga 2 musim 2017. Kemenangan tersebut tidak lepas dari perjuangan para pemain, pelatih, manajemen tim serta supporter yang selalu mendukung ketika Persebaya Surabaya bermain.

Lineart

Hasil pembuatan sketsa diolah kembali untuk mempertegas *outline* gambar dan agar *outline* gambar lebih rapi dan bersih. Membuat *lineart* dilakukan dengan cara membuat *layer* baru dari *layer* sketsa yang telah dibuat. Pembuatan *lineart* tidak selalu mengacu pada gambar sketsa. Pada tahapan ini juga dapat dilakukan sedikit perubahan pada sketsa sehingga hasil dari *lineart* semakin bagus.



Gambar 2
Proses *Lineart*

Pewarnaan

Proses pewarnaan bertujuan agar tampilan dari motion comic semakin menarik dari segi visual agar dapat menarik perhatian dan minat bagi pembaca. Proses pewarnaan masih menggunakan software yang sama yaitu Adobe Photoshop.



Gambar 3
Proses Pewarnaan

Setelah memberi warna dasar selesai, dilakukan pewarnaan selanjutnya yaitu pewarnaan yang dibuat dengan penambahan gelap terang dan detail yang diperlukan untuk menambah kesan gambar yang memiliki dimensi dan membuat *motion comic* ini semakin menarik. Pewarnaan detail juga dilakukan dengan menggunakan *brush tool* dengan pemilihan warna yang tepat dan sesuai dengan gelap terang.



Gambar 4
Proses Pewarnaan Detail

Memberi *background* atau latar belakang menambah efek latar setting tempat dalam *motion comic* ini. Gambar yang dipakai adalah foto yang telah di filter menggunakan menu *filter gallery* di software Adobe Photoshop dengan mengaturnya sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 5
Proses Pembuatan *Background*

Pemberian *background* dilakukan pada panel yang ada di satu halaman dengan berbagai macam gambar atau foto yang ada dengan menyesuaikan kebutuhan latar setting setiap panel. Layer *background* berada dibawah layer perwanaaan detail yang telah dibuat agar *background* tampil di blakang layar gambar perwanaaan detail.

Penambahan Teks dan Efek

Penambahan teks, balon kata dan efek juga dilakukan menggunakan software Adobe Photoshop. Penambahan teks, balon kata dan efek ini memiliki tujuan agar pesan dari motion comic dapat tersampaikan kepada pembaca, agar alur motion comic ini menjadi lebih jelas dan dapat dimengerti.

Membuat layer baru untuk mambahkan teks menggunakan *type tool*, dengan mengetikkan kata-kata sesuai dengan ucapan yang ada dalam motion comic. Font yang digunakan pada umumnya adalah *Komika hand*. Efek lain dapat menggunakan font *Badaboom BB* dan *Outrun Future* dengan menyesuaikan kebutuhan situasi agar motion comic ini tampak lebih hidup.



Gambar 6
Proses Penambahan Teks dan Efek

Pembuatan Komik Menjadi *Motion Comic*

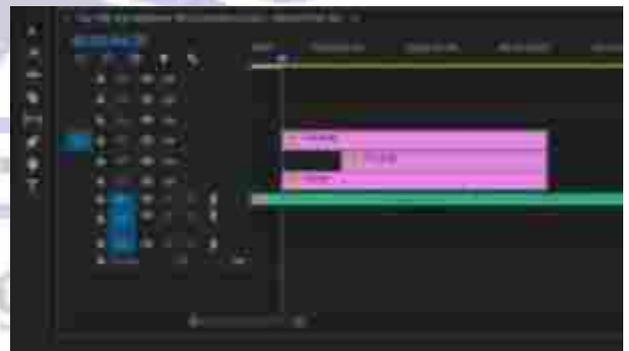
Gambar yang dibuat masih dalam bentuk gambar dan tidak bergerak, untuk itu digunakan software *Adobe Premiere* untuk mengubah gambar menjadi komik yang bergerak. Untuk menggerakan suatu gambar, setiap gambar yang ingin digerakkan di import ke software *Adobe Premiere* dengan terpisah.

Import gambar dilakukan dengan cara membuka menu *file*, lalu pilih *Import*, dan sesuaikan gambar yang akan digerakkan atau file yang ingin di *import*.



Gambar 7
Proses *Import* Gambar Ke *Adobe Premiere*

Setelah proses *import* selesai, memasukkan *file* tersebut ke dalam *stage*, *file* yang dimasukkan ke dalam stage disesuaikan dengan urutan layer sesuai dengan layer yang ada di software *Adobe Photoshop*.



Gambar 8
Proses memindahkan *file* ke *stage*

Gambar yang digerakan menggunakan efek yang ada di software *Adobe Premiere*. Menu efek pada *Effect control* yang ada memiliki fungsi masing-masing. Efek *position* yang digunakan untuk memindahkan objek. Efek *scale* digunakan untuk mengubah ukuran atau skala dari objek. Efek *Rotation* digunakan untuk membuat efek berputar pada objek. Efek *opacity* biasa digunakan untuk mengatur transparansi gambar, dan biasa digunakan untuk menghilangkan dan memunculkan gambar secara halus.

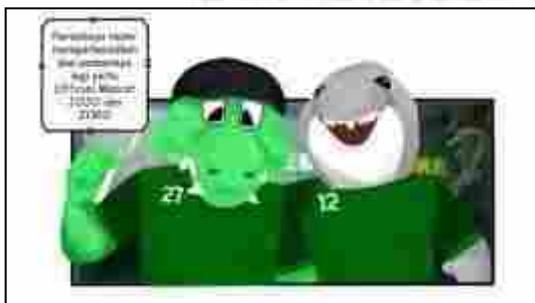
Semua efek tersebut dapat digunakan secara bergantian agar *motion comic* ini terlihat lebih menarik.



Gambar 9

Proses Memberi efek transisi

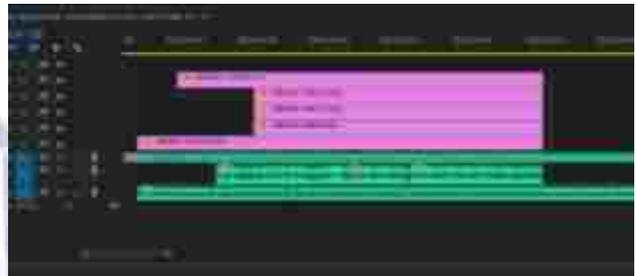
Efek yang dibuat untuk menggerakkan gambar dibuat dengan variasi macam efek agar pergerakan gambar tidak terkesan monoton. Efek ini dibuat ketika transisi gambar muncul maupun saat gambar menghilang.



Gambar 10
Proses Transisi

Penambahan *Backsound*

Backsound merupakan suara latar, yaitu suara yang menegaskan peristiwa. Dalam *motion comic* ini dibutuhkan suara latar untuk membuat kesan *motion comic* lebih hidup. Suara latar yang digunakan yaitu lagu penyemangat yang biasa dinyanyikan oleh supporter Persebaya. Juga suara komentator yang menjelaskan jalannya pertandingan. Panel dengan gambar yang tidak menampilkan pertandingan, suara latar menggunakan lagu yang sesuai dengan tema Persebaya Surabaya.



Gambar 11

Proses Memberi *Backsound*

Hasil Perwujudan Karya

Visualisasi bagian intro awal menampilkan adegan klimaks yaitu ketika supporter memberikan dukungan dengan menyanyikan yel-yel yang sering disuarakan di stadion. Dan dalam slide kedua menampilkan adegan ketika kapten Persebaya Surabaya yaitu Rendi Irawan mengangkat piala. Dengan *backsound* lagu supporter Persebaya yang berjudul *Emosi Jiwaku* yang sudah *discover* ulang diambil dari akun *youtube* dengan channel "REZROLL Reza". Setelah itu ada bagian judul bertuliskan Motion Comic Persebaya di Liga 2 Musim 2017 dan nama penulis sebagai perancang dari karya tersebut.





Gambar 12
Visualisasi Intro

Pada visualisasi pengenalan tokoh menampilkan para pemain dan ofisial yang didaftarkan pada awal Liga 2 bergulir, mulai dari awal Presiden Persebaya Azrul Ananda resmi mengambil alih Persebaya. Daftar pemain Persebaya yang didaftarkan pada Liga 2 2017 mulai dari posisi penjaga gawang, pemain bertahan, pemain tengah, penyerang, dan pelatih. Ditambahkan beberapa pemain yang baru datang menjadi pemain Persebaya. Juga ada dua ofisial maskot Persebaya Surabaya yang bernama Jojo dan Zoro.



Gambar 12
Visualisasi Perkenalan Tokoh

Pada tahap visualisasi ini menampilkan awal pertandingan Persebaya Surabaya yang berada di grup 5. Pada grup ini terbagi menjadi 8 Tim, dan jumlah pertandingan yang ada pada grup ini sejumlah 14 pertandingan. Visualisasi bagian grup 5 terdapat pertandingan dimana Persebaya bermain menang, seri, dan kalah. Pergantian pelatih Persebaya Surabaya, dan transfer pemain yang datang dan pergi. Hasil akhir yang didapat Persebaya berhasil memuncaki klasemen grup 5.



Mojokerto Putra. Persebaya berhasil meraih 9 point dari tiga kemenangan sekaligus dan memastikan diri lolos ke semifinal Liga 2 2017. Sejak fase 8 besar, semua pertandingan berlangsung di Gelora Bandung Lautan Api, yang terletak di Bandung, Jawa Barat.



Gambar 15 Visualisasi Pertandingan 8 Besar

Visualisasi ini menampilkan pertandingan semifinal Persebaya Surabaya yaitu ketika mengalahkan Martapura FC dengan skor 3-1, yang mengantarkan Persebaya Surabaya ke final Liga 2 2017 dan bertemu dengan PSMS Medan. Laga final melawan PSMS Medan tersebut berhasil dimenangkan oleh Persebaya Surabaya dengan skor 3-2 lewat tambahan waktu. Hasil tersebut membuat Persebaya menjadi Juara Liga 2 2017.





media ini praktis agar dapat diakses oleh siapa saja dan dapat dibaca melalui handphone maupun laptop yang telah terkoneksi internet untuk akses jejaring sosial yang telah terkoneksi internet untuk akses jejaring sosial Youtube dan tanpa internet untuk media berbentuk video tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
 Smith, Craig. 2015. *Motion comics: the emergence of a hybrid medium*. Online. https://www.herts.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0018/100791/wvc-dc7-smith.pdf diakses pada 16 Januari 2019.

PENUTUP

Kesimpulan

Motion comic Persebaya di Liga 2 musim 2017 ini membahas tentang 25 pertandingan yang telah dilewati oleh Persebaya Surabaya pada saat berlaga di Liga 2 musim 2017. Dengan menampilkan para pemain, official dan suporter pada saat Persebaya Surabaya berlaga. Selain itu, ada beberapa peristiwa seperti pergantian pelatih, dan transfer pemain yang dilakukan Persebaya Surabaya. Sampai pada akhirnya Persebaya Surabaya berhasil menjuarai Liga 2 pada musim 2017.

Dengan adanya Motion Comic Persebaya di Liga 2 Musim 2017 ini , sebagai media informasi tentang perjalanan Persebaya di Liga 2 pada musim 2017 diharapkan pembaca dapat mengerti, terutama untuk siswa Sekolah Sepak Bola (SSB) Garuda Timur Football Academy, diharapkan dapat memberikan motivasi dan rasa optimisme bagi mereka dalam meraih prestasi dalam bidang sepak bola.

Hasil final media ini berbentuk video dengan format mp4. Dan dapat diunggah melalui jejaring sosial Youtube. Dengan bentuk video dan format .mp4 dapat membuat