

MOTION COMIC PENGENALAN ILMUWAN MUSLIM ABBAS IBNU FIRNAS

Ikhsan Carenzino¹, Edo Galasro Limbong², Duane Masaji Raharja³

Desain Komunikasi Visual Universitas Indraprasta PGRI^{1,2,3}

*corresponding author: Edo Galasro Limbong, edogalasro_limbong@yahoo.com, Depok, Indonesia

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang *motion comic* pengenalan Abbas Ibnu Firnas sebagai ilmuwan muslim penemu konsep pesawat terbang pertama di dunia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur, observasi dan wawancara. Dari hasil analisis data-data yang dilakukan menunjukkan bahwa Abbas Ibnu Firnas adalah seorang ilmuwan luar biasa yang pantang menyerah dalam melakukan penelitiannya khususnya pada pembuatan alat terbang. Dalam hal ini peneliti merancang media *motion comic* karena media-media sebelumnya belum ada yang membuat *motion comic*. *Motion comic* yang dirancang adalah kisah perjuangan Abbas Ibnu Firnas dalam melakukan eksperimen untuk menciptakan alat terbangnya dengan menggunakan visual yang menarik. Dalam pembuatan *motion comic* peneliti menggunakan ilustrasi realis yang distilasi menyerupai gaya animasi serta menggunakan pergerakan yang sederhana dan didukung efek-efek yang akan membuat penonton dapat merasakan situasi yang ada serta pesan yang disampaikan mudah diterima. Hasil dari perancangan *motion comic* Abbas Ibnu Firnas sebagai penemu konsep pesawat terbang pertama di dunia ini diharapkan dapat memberikan pengenalan mendalam tentang sosok Abbas Ibnu Firnas, mampu menginspirasi perjuangannya dalam menggapai keinginannya dan dapat memvisualisasikan perjalanan Abbas Ibnu Firnas ke dalam *motion comic*.

Kata Kunci: *Motion Comic*, Abbas Ibnu Firnas, Pesawat Terbang

Abstract. The purpose of this study was to design a motion comic introducing Abbas Ibnu Firnas as a Muslim scientist who invented the world's first airplane concept. The research method used in this study is a qualitative method with data collection techniques through literature study, observation and interviews. From the results of the analysis of the data carried out, it shows that Abbas Ibnu Firnas is an extraordinary scientist who never gives up in carrying out his research, especially in the manufacture of flying equipment. In this case, the researcher designed motion comic media because none of the previous media had made motion comic. The motion comic designed is the story of Abbas Ibnu Firnas struggle in conducting experiments to create his flying tool using attractive visuals. In making motion comics, researchers use realistic illustrations that are stylized to resemble animation styles and use simple movements and are supported by effects that will make the audience feel the existing situation and the message conveyed is easy to accept. The results of the design of the motion comic Abbas Ibnu Firnas as the inventor of the concept of the world's first airplane are expected to provide an in-depth introduction to the figure of Abbas Ibnu Firnas, be able to inspire his struggle to achieve his desires and be able to visualize the journey of Abbas Ibn Firnas into motion comic.

Keywords: *Motion Comic*, Abbas Ibnu Firnas, Airplane

Pendahuluan

Sains dan teknologi adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia saat ini. Dampak terhadap perkembangan di bidang ini, membuat dunia sangat berbeda dari yang dahulu. Sejumlah inovasi yang telah dibuat mampu membuat kehidupan kita sehari-hari menjadi lebih nyaman dan serba dimudahkan.

Ratusan tahun silam, sebelum ilmuwan Barat mengenal ilmu pengetahuan dan sains, ilmuwan muslim telah maju dan berkembang dengan rangkaian penemuan serta ilmu pengetahuannya. Salah satu contohnya adalah pesawat terbang (Fatoni, 2013).

Berdasarkan UU No. 1, tahun 2009 dalam situs jdih.kemenkeu.go.id “Pesawat Terbang adalah pesawat udara yang lebih berat dari udara, bersayap tetap, dan dapat terbang dengan tenaga sendiri.”. Abbas Ibnu Firnas merupakan ilmuwan muslim pertama yang merintis dan memelopori gagasan tentang pesawat terbang yang berasal dari Cordoba. Abbas Ibnu Firnas merupakan seorang ilmuwan serba bisa yang menguasai berbagai bidang keahlian ilmu, yang menjadikannya sebagai seorang fisikawan, kimiawan, teknisi, dan seorang musisi. Hal tersebut terbukti dengan banyaknya eksperimen yang dilakukan Abbas Ibnu Firnas dan menemukan benda-benda seperti *al-Miqat* (jam yang terbuat dari air untuk mengetahui waktu), *al-Munaqalah* (alat untuk menghitung pada zaman dahulu seperti kalkulator), *Dzatul Halqi* (Astrolabe yang berfungsi untuk mengetahui rotasi bintang), *al-Qubah as-Samawiyah* (kubah yang didalamnya terdapat langit dan isinya dengan tujuan memberikan edukasi kepada siapa saja yang ingin mempelajarinya), dan terakhir adalah membuat kaca dari batu dan pasir.

Nama lengkapnya adalah Abu al-Qasim Abbas bin Firnas bin Wirdas at-Takurini al-Andalusi al-Qurthubi atau lebih dikenal dengan sebutan Abbas Ibnu Firnas atau Ibnu Firnas. Ia lahir pada tanggal 810 M di Izn-Rand Onda (Ronda), *Al-andalus* atau sekarang disebut *Andalusia* (Spanyol), sejarawan tidak menyebutkan secara detil tentang kelahirannya. Hanya saja Abbas Ibnu Firnas sendiri disebut hidup pada masa pemerintahan Abdurrahman Al-ausath atau Abdurrahman II bin Hakam pada abad IX M ('Utsman, 2010). Abbas Ibnu Firnas memulai petualangannya dalam ilmu pengetahuan dengan mempelajari Al-Qur'an di Kuttab wilayah Takurina. Setelah itu, barulah Abbas Ibnu Firnas turut serta belajar di Masjid Cordoba untuk memperdalam pengetahuan tentang Islam dan pengetahuan lebih luas lagi. Fase belajar yang dilalui Abbas Ibnu Firnas berikutnya menjadikannya seorang ahli bahasa dan penyair yang handal (Hadi, 2016).

Menurut Dr. Alwi Alatas mengatakan bahwa dari sekian banyak penemuan dan eksperimen yang Abbas Ibnu Firnas lakukan, terdapat satu eksperimennya yang sangat terkenal pada masa itu, yakni penemuannya tentang pesawat terbang (Wawancara, 17 Desember 2019). Dalam penemuan pesawat terbang tersebut, Abbas Ibnu Firnas membuat alat terbang yang sederhana dan Abbas Ibnu Firnas melakukan percobaan menggunakan alat tersebut. Percobaan pertama yang dilakukan oleh Abbas Ibnu Firnas dapat dikatakan belum cukup mulus alatnya hanya dapat membawanya melayang tidak terbang.

Dari percobaan pertamanya Abbas Ibnu Firnas mendapatkan luka-luka ringan karena pendaratannya. Kemudian, Abbas Ibnu Firnas pun pantang menyerah dan menyempurnakan alat terbang pertamanya. Setelah selesai di perbaiki, Abbas Ibnu Firnas pun mencoba penemuannya untuk kedua kalinya yang di mana percobaan keduanya ini dilakukan di tempat yang lebih tinggi dari sebelumnya yakni diatas bukit dengan disaksikan banyak orang. Percobaan keduanya ini berhasil membawanya terbang melayang selama beberapa saat. Namun ketika ingin mendarat, Abbas Ibnu Firnas pun mendapatkan pendaratan yang cukup buruk karena alat terbangnya tidak memiliki ekor untuk memperlambat pendaratannya. Akibat dari percobaan kedua yang ia lakukan Abbas Ibnu Firnas mendapatkan cedera di bagian tulang belakangnya dan itu membuatnya menderita sampai akhir hayatnya (Murtiningsih, 2010).

Sumbangan hasil dari penemuan Abbas Ibnu Firnas tentang gagasan konsep dasar pesawat terbang ini lah yang membuka jalan terhadap ilmuwan-ilmuwan sesudahnya untuk mengembangkan penemuannya tersebut hingga menjadi pesawat terbang saat ini (Khairil, 2018). Banyak masyarakat kurang mengetahui tentang ilmuwan muslim penemu pesawat terbang pertama di dunia. Selama ini masyarakat mengenal Wright bersaudara, yakni Orville dan Wilbure Wright sebagai penemu pesawat terbang sekaligus manusia pertama yang berhasil terbang. Di sejumlah buku sejarah pun tertulis demikian. Padahal, jauh sebelum itu, rancangan pertama pesawat terbang sudah ditemukan oleh ilmuwan muslim asal Andalusia yang bernama Abbas Ibnu Firnas (Anonim, 2019).

Begitu banyak penemuan yang ditemukan oleh para ilmuwan muslim yang bermanfaat bagi dunia modern saat ini. Namun, sayangnya kisah tentang kiprah dan penemuan mereka di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi kerap terlupakan karena tidak diceritakan (Fitri & Sasongko, A., 2015), seperti halnya kisah Abbas Ibnu Firnas. Bahkan, sebagai penghormatan dari perannya, Abbas Ibnu Firnas banyak mendapatkan penghargaan atas jasa-jasanya, diantaranya Pemerintah Libya membuatkan sebuah perangko surat khusus bergambarkan wajah Abbas Ibnu Firnas sebagai penghargaan serta untuk mengenang jasa yang telah dlakukakannya (Nurjamal, 2017).

Hanya sedikit masyarakat yang mengetahui tentang kisah Abbas Ibnu Firnas hal tersebut terjadi karena media yang dipakai dalam membahas tentang tokoh ilmuwan muslim masih menggunakan media buku dan artikel sederhana yang isinya kebanyakan adalah teks (Nugraha, 2018). Oleh sebab itu, dibutuhkan media alternatif lain untuk menarik minat masyarakat supaya mencari tahu lebih dalam lagi tentang ilmuwan-ilmuwan muslim terutama Abbas Ibnu Firnas sendiri.

Merancang *motion comic* dipilih sebagai solusi media perancangan melihat di mana kondisi anak-anak pada saat ini sudah memiliki *gadget* sendiri dan hampir semuanya hobi sekali *online*, menonton video di situs *online*, berselancar di media sosial hingga belajar pun menggunakan *gadget*-nya. Selain itu, perancangan *motion comic* ditujukan untuk anak-anak yang berusia 9-12 tahun atau dengan kata lain yang duduk di tingkat pendidikan sekolah dasar. Oleh karena itu, bentuk rancangan ini dirasa cocok untuk mengenalkan kisah Abbas Ibnu Firnas kepada para anak-anak.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Usman dan Akbar (dalam Limbong, 2021), metode kualitatif berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri. Selain itu Sugiyono (Sugiyono 2018) menambahkan bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti suatu obyek yang sifatnya alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.

Pada penelitian kualitatif terdapat tiga teknik pengumpulan data, yakni studi pustaka atau dokumen, observasi, dan wawancara (Moleong 2016). Studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data mengenai tokoh Abbas Ibnu Firnas. Sumber utama dalam objek penelitian didapatkan pada jurnal, buku, skripsi dan dokumen *online*. Observasi mulai dilakukan dengan mengunjungi Perpustakaan Nasional yang berada di Jakarta Pusat dan perpustakaan yang berada di Jakarta Timur. Observasi ini di lakukan dengan tujuan agar dapat lebih memahami tentang tokoh Abbas Ibnu Firnas dan karya alat terbangnya. Sedangkan dalam wawancara, peneliti melakukan wawancara terhadap narasumber yang merupakan seorang sejarawan dan dosen, yakni Dr. Alwi Alatas.

Hasil dan Pembahasan

Konsep Dasar Perancangan

Berdasarkan latar belakang serta target khalayak yang dituju, maka peneliti menyusun rancangan *motion comic* dengan kosep perancangan sebagai berikut:

1. Judul film

Judul yang digunakan untuk *motion comic* ini adalah Abbas Ibnu Firnas Ilmuwan Muslim Penemu Pesawat Terbang. Judul ini dipilih karena isi cerita *motion comic* ini menceritakan tentang biografi Abbas Ibnu Firnas yang merupakan tokoh ilmuwan muslim yang mempelopori gagasan pesawat terbang pertama di dunia.

2. Media Penayangan

Dalam perancangan *motion comic* ini digunakan komposisi layar yang berukuran 1280 pxl x 720 pxl yang bertujuan untuk memberikan kesan yang dramatis kepada penonton dengan output file mp4, *motion comic* ini terdiri dari beberapa segmen yang berdurasi sekitar 7 menit.

3. Penempatan media

Rencana penayangan dari *motion comic* tentang Abbas Ibnu Firnas ini nantinya akan disebarluaskan melalui lembaga pendidikan terkait untuk menambah ilmu pengetahuan siswa dan menambah media pembelajaran agar tidak monoton, selain itu juga nantinya akan disebar luaskan melalui *platform* berbagi video seperti *youtube* dan sebagainya agar pesan yang di sampaikan mampu menyeluruh.

Gaya Visual

Banyak sekali gaya gambar yang ada dalam komik, dan dari setiap gaya gambar memiliki fungsi dan tujuannya masing-masing salah satunya adalah gaya kartun. Gaya kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa. Beberapa jenis gambar kartun yang dikenal saat ini ialah kartun editorial, *gag cartoon*, dan strip komik. Kartun editorial atau kartun politis biasanya digunakan dengan maksud untuk menyindir tentang pandangan politik atau sosial. Sementara itu, *gag cartoon* digunakan untuk sekedar keperluan melucu atau menghibur tanpa maksud menyindir. Strip komik ialah gambar kartun dalam bentuk komik singkat (Suharyanto, 2019).

Konsep gaya visual yang akan digunakan dalam *motion comic* Abbas Ibnu Firnas ini menggunakan corak timur tengah dengan distilasikan ke dalam bentuk kartun agar didapati kejelasan visual yang baik dan mudah untuk dinikmati.

Karakter Visual

Dalam pembuatan karakter pada *motion comic* ini peneliti menentukan berdasarkan hasil observasi tentang bagaimana karakter Abbas Ibnu Firnas pada umumnya. Berikut tokoh yang ada di dalam *motion comic* ini:

Abbas Ibnu Firnas adalah ilmuwan serba bisa. Kemampuannya dalam menguasai berbagai bidang keahlian ilmu yang menjadikannya sebagai seorang fisikawan, kimiawan, teknisi, dan seorang musisi. Penemuannya yang fenomenal adalah gagasannya tentang pesawat terbang yang mengakibatkan dirinya mendapatkan cedera yang parah pada bagian belakang punggungnya.

Naskah *motion comic* (Alur Cerita)

Menurut Nurhasanah dan Destyany (2011), *storyline* dibuat berdasarkan pengembangan dan sebuah ide cerita yang didasari dengan gagasan dasar, kemudian disesuaikan dengan tahapan kerja (*work plan*). Aminuddin (2011) mengemukakan bahwa *storyline* adalah jalan



cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa, sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh pelaku cerita.

Dalam perancangan *motion comic* sendiri *storyline* merupakan sebuah konsep dasar perancangan berupa naskah cerita yang dibuat berdasarkan pengembangan ide besar. Nantinya akan disesuaikan dengan tahapan kerja (*work plan*) sehingga dalam tahapan proses perancangan memiliki alur yang jelas, meliputi gambar, teks, dan warna yang akan di gambarkan. Berikut urutan *storyline* dalam perancangannya:

1. Segmen 1 Alasan yang menginspirasi Abbas Ibnu Firnas membuat alat terbang.
Menceritakan alasan yang mendasari Abbas Ibnu Firnas melakukan eksperimen untuk membuat alat yang mampu membawanya terbang di udara layaknya burung.
2. Segmen 2 Pembuatan alat terbang pertama
Setelah bertekad untuk dapat terbang seperti burung di udara Abbas Ibnu Firnas pun melakukan penelitian pertamanya untuk membuat alat terbangnya sendiri. Setelah melakukan pengamatan dan perhitungan yang rinci akhirnya alatnya pun jadi, ia pun mencoba alatnya dari atas atap masjid di Cordoba. Percobaannya berhasil, namun belum dapat terbang.
3. Segmen 3 Pembuatan alat terbang kedua
Setelah alat pertamanya belum sempurna. Abbas Ibnu Firnas pun melakukan pengamatan dan penyempurnaan kembali terhadap alat terbangnya yang pertama kali ini. Ia menjadikan burung sebagai objek pengamatannya, setelah lama bereksperimen alat keduanya pun selesai dibuat. Abbas Ibnu Firnas pun bergegas mencobanya, kali ini ia mengundang warga kota untuk menyaksikannya.
4. Segmen 4 Insiden yang terjadi akibat percobaan alat terbang kedua
Kali ini Abbas Ibnu Firnas memilih bukit Jabal Al-A'aras untuk tempat lepas landas. Pada percobaan keduanya ini ia pun berhasil terbang di udara, namun Abbas Ibnu Firnas pun mengalami pendaratan yang keras dan mendapat luka di punggungnya.

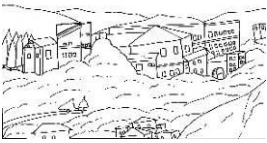
Storyboard

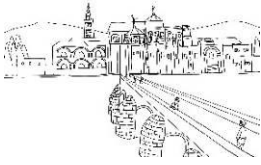
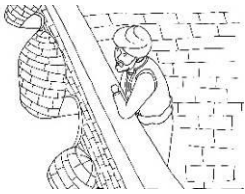
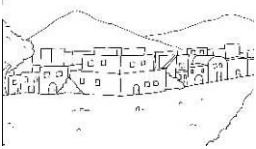
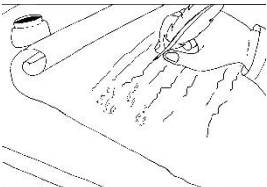
Menurut Soenyoto (2017) *storyboard* adalah bahasa visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar atau bahasa visual yang filmis. Dhimas (2013: 11) mengemukakan bahwa *storyboard* adalah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutan layar demi layar serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar layar dan teks ini harus tetap mengikuti rancangan peta navigasi.

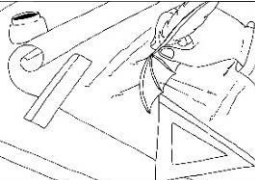
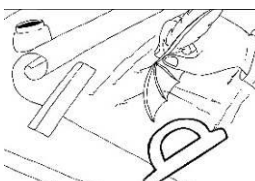
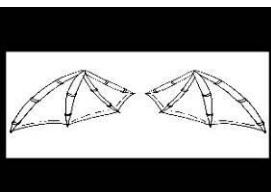
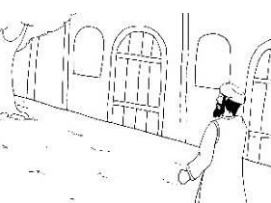
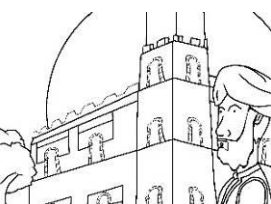
Storyboard sendiri masih merupakan sketsa kasar yang di dalamnya terdapat runtutan cerita bergambar yang memuat pokok-pokok adegan, seperti *angle*, nuansa, maupun sketsa yang menggambarkan situasi geografis, dan catatan perkiraan durasi setiap adegan walau tidak secara detail.

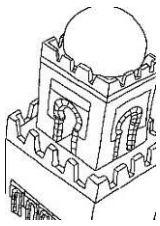
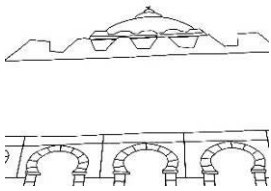
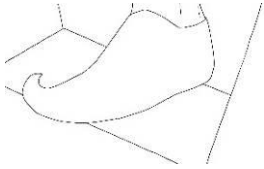
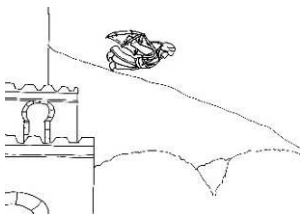
Berikut merupakan *storyboard* dari perancangan *motion comic* Abbas Ibnu Firnas Sang Penemu Konsep Pesawat Terbang Pertama, yang telah dibuat oleh peneliti:

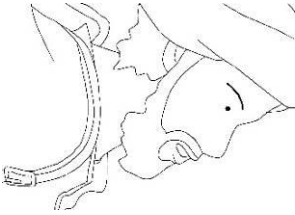
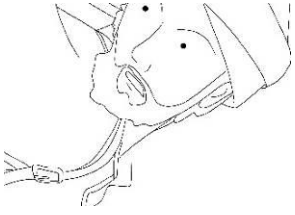
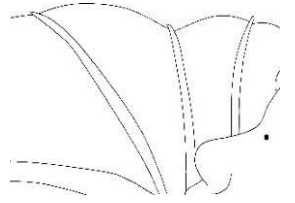
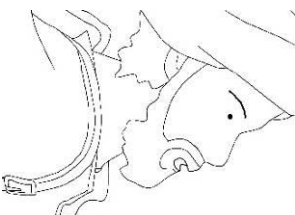
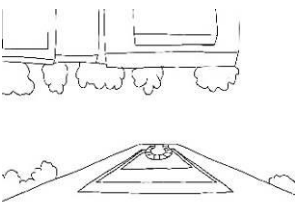
Tabel 1 *Storyboard* Cerita *motion comic*

1.			
	00.00-00.05	Kota Cordoba pada masa abad ke-9 M kota tempat Abbas Ibnu Firnas tinggal	<i>Background, narasi</i>

2.		00.05-00.20	Pada siang hari yang cerah Abbas Ibnu Firnas berdiam diri di jembatan	<i>Backsound, narasi</i>
3.		00.20-00.30	Mata nya memandangi kearah langit yang luas	<i>Backsound, narasi</i>
4.		00.30-00.45	Seketika terlihat seekor burung elang terbang di hadapannya, sekilas terbesit dalam benaknya untuk dapat terbang seperti burung	<i>Backsound, narasi</i>
5.		00.45-00.55	Aku akan membuat alat terbang yang mampu membawaku terbang seperti burung diangkasa	<i>Backsound, narasi</i>
6.		00.55-01.05	Abbas Ibnu Firnas bergegas pulang kerumahnya	<i>Backsound, narasi</i>
7.		01.05-01.15	Di ruang kerja Abbas Ibnu Firnas mulai merancang alat terbangnya	<i>Backsound, narasi</i>
8.		01.15-01.24	Di mulai dengan menghitung tentang masa benda terhadap udara dan alat yang akan dibuat dengan perhitungan yang rinci	<i>Backsound, narasi</i>

9.		01.24-01.39	Kemudian setelah mendapatkan perhitungan yang rinci Abbas Ibnu Firnas pun memilih bahan yang sesuai untuk alat terbangnya	<i>Backsound, narasi</i>
10.		01.39-01.50	Abbas Ibnu Firnas pun merinci dan membuat sebuah gambar rancangan untuk dibuat	<i>Backsound, narasi</i>
11.		01.50-02.05	Setelah rancangan itu selesai Abbas Ibnu Firnas mulai merakit alat terbangnya dan melakukan pengamatan kembali	<i>Backsound, narasi</i>
12.		02.05-02.15	Abbas Ibnu Firnas kembali melakukan penghitungan ulang terhadap rancangannya agar tidak mengalami kesalahan	<i>Backsound, narasi</i>
13.		02.15-02.25	Setelah melalui proses yang cukup panjang akhirnya alat terbangnya pun selesai	<i>Backsound, narasi</i>
14.		02.25-02.35	Abbas pun bergegas untuk mencari tempat yang cocok untuk melakukan uji coba alatnya	<i>Backsound, narasi</i>
15.		02.35-02.50	Ia pun menemukan tempat yang dirasa cocok yakni Masjid Mosque	<i>Backsound, narasi</i>

16.		02.50- 02.00	Menara Masjid Mosque yang menjulang menjadi tujuan Abbas Ibnu Firnas	<i>Backsound, narasi</i>
17.		03.00- 03.10	Setelah menetapkan tempat yang dituju Abbas pun bergegas untuk mencoba alat terbangnya tersebut menuju menara Masjid Mosque	<i>Backsound, narasi</i>
18.		03.10- 03.15	Abbas pun bersiap-siap untuk terjun dari atas menara	<i>Backsound, narasi</i>
19.		03.15- 03.25	Dengan yakin Abbas pun melihat kebawah sebelum melakukan percobaan	<i>Backsound, narasi</i>
20.		03.25- 03.35	Abbas: Bismillahirrohmanirohim..	<i>Backsound, narasi</i>
21.		03.35- 03.50	Abbas pun terjun dari menara Masjid Mosque mencoba alat terbangnya	<i>Backsound, narasi</i>

22.		03.50- 04.00	Ia pun memulai percobaannya	<i>Backsound, narasi</i>
23.		04.00- 04.14	Dengan cepat ia meluncur, Abbas pun menengok kebelakang untuk memastikan alat terbangnya bekerja dengan baik	<i>Backsound, narasi</i>
24.		04.24- 04.35	Sayap dari alat terbangnya pun terlihat mengembang namun kecepatan meluncurnya hanya berkurang sedikit	<i>Backsound, narasi</i>
25.		04.35- 04.45	Abbas pun terlihat khawatir akan hal itu	<i>Backsound, narasi</i>
26.		04.45- 04.55	Ia pun hampir mendekati tanah namun alatnya tersebut hanya memperlambat kecepatannya tidak dapat membawanya melayang	<i>Backsound, narasi</i>
27.		04.55- 05.00	Abbas pun mendarat ketanah dengan keras	<i>Backsound, narasi</i>

28.

05.00-
05.15

Abbas: Aku hampir dapat terbang tadi, aku harus menyempurnakan alat ini

*Backsound,
narasi*

29.

05.15-
05.30

Abbas Ibnu Firnas kembali kerumahnya untuk menyempurnakan alat terbangnya

*Backsound,
narasi*

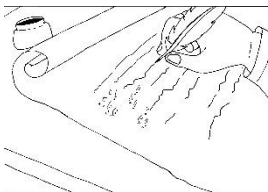
30.

05.30-
05.40

Ia pun memulai pekerjaannya untuk menyempurnakan alat terbangnya

*Backsound,
narasi*

31.

05.40-
05.48

Mulai mengerjakan rincian alat terbang keduanya

*Backsound,
narasi*

32.

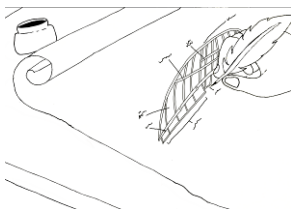
20 Tahun
Kemudian

05.48-
05.54

Setelah 20 tahun berlalu

*Backsound,
narasi*

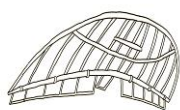
33.

05.54-
06.05

Rancangan alat terbang kedua Abbas Ibnu Firnas selesai disempurnakan

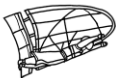
*Backsound,
narasi*

34.

06.05-
06.10

Alat terbang keduanya telah selesai

*Backsound,
narasi*

35.		06.10-06.15	Abbas Ibnu Firnas mengundang para penduduk kota untuk menyaksikan percobaannya	<i>Backsound, narasi</i>
36.		06.15-06.30	Abbas Ibnu firnas akan melakukan percobaan alat terbang keduanya dengan disaksikan para penduduk kota	<i>Backsound, narasi</i>
37.		06.30-06.45	Para penduduk kota takjub dan cemas dengan percobaan yang dilakukan oleh Abbas Ibnu Firnas	<i>Backsound, narasi</i>
38.		06.45-06.55	Abbas Ibnu Firnas berhasil melayang diudara	<i>Backsound, narasi</i>

Sumber: Dokumen Pribadi

Suara Latar

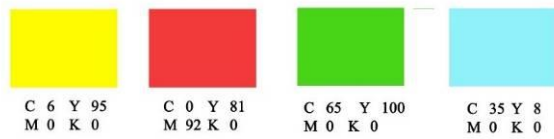
Backsound atau biasa disebut suara latar merupakan suara pengiring dari awal sampai akhir video yang sering dijumpai di video-video. Fungsi penambahan *backsound* dalam video sendiri adalah untuk menciptakan atmosfer dalam video, meningkatkan dramatisasi video, menghubungkan antar adegan, dan menarik perhatian penonton (Ambar, 2019).

Dalam pembuatan *motion comic* ini menggunakan suara latar yang bertemakan timur tengah. Suara latar ini digunakan sebagai penjelas suasana cerita dan memberi kesan dramatis dalam video *motion comic* Abbas Ibnu Firnas.

Skema Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagaibagian dari pengalaman indera pengelihatn (Sanyoto, 2009: 11).

Warna-warna yang digunakan dalam *motion comic* ini adalah warna-warna hangat dan seperti emas yang menggambarkan keadaan seperti kejayaan dan daerah timur tengah yang identik dengan keislamannya (Nugraha, 2018: 54). Warna-warna tersebut dipilih karena pada masa Abbas Ibnu Firnas sedang berlangsung masa keemasan Islam yang sangat maju dari segi peradaban dan pengetahuannya (Murtiningsih, 2010: 24).



Gambar 1 Skema warna

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia dan untuk menciptakan kesan tertentu. Tipografi dalam dunia desain dimaknai sebagai “segala disiplin ilmu yang berkenaan dengan huruf” (Zaenal, A., Akbar, T., & Rosita, D., 2017).

Dalam komunikasi visual, aspek fisik dan non fisik yang terkandung di dalam *typeface* sebetulnya hanya alat untuk menyampaikan ide atau konsep atau pesan. Agar pesan dapat tersampaikan dan dimengerti secara efektif, antara *typeface* dan pesannya harus sesuai (Rustan, 2011: 112).

Huruf yang digunakan untuk judul dalam *motion comic* ini adalah *Unicorn Scribbels* yang merupakan keluarga dari *sans serif*. Menurut Danton Sihombing dalam bukunya Tipografi dalam Desain Grafis (Sihombing, 2015) mengatakan bahwa huruf jenis *sans serif* lebih mudah dibaca. Berdasarkan anatomi hurufnya *Unicorn Scribbels* memiliki sifat yang ekspresif dan keterbacaan yang tinggi.

ABBAS IBNU FIRNAS

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

Gambar 2 Huruf *Unicorn Scribbels*

Sumber: Dokumen Pribadi

Hasil Perancangan

Berikut merupakan hasil dari perancangan *motion comic* tentang kisah Abbas Ibnu Firnas:

1. Spesifikasi Teknis Media
 - a. Format media : Mpeg 4 atau Mp4
 - b. Aspek Rasio : 16 : 9
 - c. Ukuran Frame : 1280 x 720 pxl
 - d. Kecepatan Frame : 30 fps
 - e. Audio : Wav, 160 Kbps, Stereo
2. Hasil perancangan media utama
 - a. Bagian awal





Gambar 5 Judul *motion comic*
Sumber: Dokumen Pribadi

b. Bagian isi



Gambar 6 Sedang melihat burung yang menjadi inspirasi alat terbangnya
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020



Gambar 7 Sedang merancang alat terbangnya
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 8 Sedang membuat sketsa alat terbangnya
Sumber: Dokumen Pribadi

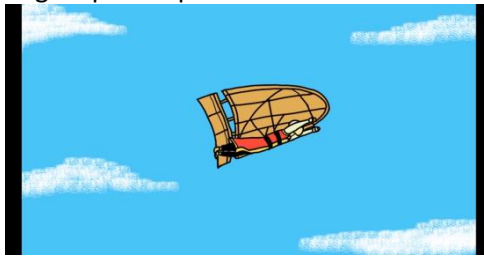


Gambar 9 Akan melompat dari atap masjid untuk mencoba alat terbangnya
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 10 Sedang terjun menggunakan alat terbangnya
Sumber: Dokumen Pribadi

c. Bagian penutup



Gambar 11 Bagian akhir *motion comic*
Sumber: Dokumen Pribadi

Simpulan

Berdasarkan analisis dan perancangan karya yang telah dilakukan, memperoleh hasil yang dapat disimpulkan menjadi beberapa hal sebagai berikut:

1. Abbas Ibnu Firnas merupakan ilmuwan berbakat yang berasal dari Cordoba, Andalusia. Berkat teori yang telah ditemukan oleh Abbas Ibnu Firnas tentang konsep pesawat terbang membuat terobosan besar untuk masa depan yakni terciptanya pesawat terbang. Sayangnya namanya kurang dikenal oleh masyarakat karena kurangnya media yang membahas tentang kisahnya, sehingga membuat namanya tenggelam dan menghilang. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk merancang media yang membahas tentang kisah hidup Abbas Ibnu Firnas dalam menemukan teori pesawat terbang tersebut agar nama Abbas Ibnu Firnas dan hasil dari penemuannya dapat dikenal oleh masyarakat banyak.
2. *Motion comic* merupakan sebuah solusi yang dapat ditawarkan dari penelitian ini yaitu melalui pendekatan ilmu desain komunikasi visual. Melalui video *motion comic* ini dapat menjawab permasalahan dalam penelitian ini di mana diperlukannya suatu media perancangan alternatif yang menarik untuk dapat meningkatkan keingintahuan dan minat belajar para siswa sekolah dan generasi muda. Dalam perancangan *motion comic* ini tidak hanya dibuat semenarik mungkin dengan gambar dan audio, tapi juga sarat akan nilai-nilai pembelajaran yang dapat diambil dari kisah tokoh ilmuwan muslim Abbas Ibnu Firnas dalam menemukan konsep pesawat terbang pertama di dunia.
3. Dalam penelitian ini media yang dipakai adalah *motion comic* dengan judul Abbas Ibnu Firnas Ilmuwan Muslim Penemu Pesawat Terbang Pertama, dengan jenis *font* yang digunakan sans serif dengan nama *Unicorn Scribbles* Pewarnaan yang digunakan dalam *motion comic* ini adalah *full color* dengan gaya ilustrasi yang digunakan yaitu gaya kartun yang disederhanakan dan *editing* menggunakan *software* digital. Kemudian, *motion comic* ini juga dilengkapi dengan suara latar agar video *motion comic* tidak membosankan dan dapat terlihat menarik.

Daftar Pustaka

- Ambar. 2019. *7 Fungsi backsound dalam pembuatan film*. Retrieved from <https://pakarkomunikasi.com/fungsi-backsound-dalam-pembuatan-film>
- Aminuddin. 2011. *Pengantar apresiasi karya sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Ariany, N. 2014. *Ilmuwan-ilmuwan muslim pengubah dunia*. Jakarta: Mizan.
- Fatoni, A. 2013. *Jejak Ilmuwan Muslim dalam Sains Modern*. Retrieved from <https://www.umm.ac.id/id/arsip-koran/oke-zone/jejak-ilmuwan-muslim-dalam-sains-modern.html>
- Fitri, S., & Sasongko, A. 2015. *10 warisan ilmuwan muslim yang dilupakan dunia*. Retrieved from <https://republika.co.id/berita/ns7ro2313/10-warisan-ilmuan-muslim-yang-dilupakan-dunia>
- Hadi, N. 2016. *Abbas Ibnu Firnas, sang penerbang pertama*. Retrieved from <https://kisahmuslim.com/5402-abbas-bin-firnas-sang-penerbang-pertama.html>
- Jamsari, E., Nawir, M.A.M., Sulaiman, A., Sidik, R., & Zaidi, Z.,. 2013. Ibn Firnas and His Contribution to the Aviation Technology of the world. *Journal Advance in Natural and Applied Sciences*, 7, 74-78.
- Karamoy, P., Ardianto, D.T., & Erandaru, E. 2013. Perancangan motion comic tokoh pewayangan Bambang Ekalaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1-2.
- Khairil, M. 2018. *Yuk, Simak Sejarah Abbas Ibn Firnas dalam Menemukan Pesawat Terbang!* Retrieved from <https://www.quipper.com/id/blog/tips-trick/sejarah-abbas-ibn-firnas/>
- Limbong, Edo Galasro. 2021. "Elemen-Elemen Iklan dalam Menyampaikan Pesan Komunikasi Iklan XI Berjudul 'Pesan Untuk Raka.'" *Gandiwa* 01 (01).
- Moleong, L. J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Murtiningsih, W. 2010. *99 Ilmuwan muslim perintis sains moderen: biografi lengkap, praktis dan inspiratif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nugraha, A. 2018. *Perancangan informasi kisah abbas ibnu firnas sang penggagas konsep pesawat terbang pertama di dunia*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Nurhasanah Y, I., & Destyany, S. 2011. Implementasi model CMIFED pada multimedia interaktif untuk pembelajaran anak usia TK dan playgroup. *Jurnal Informatika ITENAS*, 1-12.
- Nurjamal. 2017. *Abbas bin firnas ilmuwan muslim perintis konsep pesawat terbang*. Retrieved from <https://www.gomuslim.co.id/read/khazanah/abbas-bin-firnas-ilmuwan-muslim-perintis-konsep-pesawat-terbang.html>
- Sanyoto, S. E. 2009. *Nirmana dasar-dasar seni dan desain. edisi ke-dua*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sihombing, D. 2015. *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soenyoto, P. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Solehah, N. 2016. *Sumbangan konsep aeronautikadan ornithopter Ibnu Firnas dalam perkembangan sains dan teknologi di barat*. Selangor: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.

- Suharyanto. 2019. *Seni kartun dan penjelasannya*. Retrieved from <https://ilmuseni.com/seni-rupa/seni-kartun>
- Supriyono, R. 2010. *Desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi.
- Tahukah sobat, Abbas bin firnas: penemu muslim yang menjadi bapak penerbangan dunia. 2017. Retrieved from <http://www.bualbual.com/2017/12/22/tahukah-sobat-abbas-bin-firnas-penemu-muslim-yang-menjadi-bapak-penerbangan-dunia/>
- Tinarbuko, S. 2015. *Desain komunikasi visual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- 'Utsman, M. A. 2010. *Ilmuwan-ilmuwan muslim yang mengubah dunia*. Yogyakarta: Beranda.
- Widiasri, M., Lisana, & Liantara, S. 2018. Motion comic dongeng agama buddha untuk anak umur 4-6 tahun. *Jurnal Teknik*, 79-88.
- Z., Oktaviani. 2019. *Abbas ibn firnas perancang pesawat terbang pertama di dunia*. Retrieved from <https://www.republika.co.id/berita/pp4ww5313/abbas-ibn-firnas-perancang-pesawat-terbang-pertama-di-dunia>.
- Zaenal, Agung., Akbar, Taufiq., & Rosita, Dhika Quarta. 2017. *Modul mata kuliah tipografi 1*. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Indraprasta PGRI.

