

ABSTRAK

Folklore adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun-temurun diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun yang disertai gerak isyarat atau alat pembantu pengingat. *Folklore* pada umumnya bersifat polos dan lugus, sehingga hal ini sering kali kelihatannya kasar dan terlalu spontan. Hal ini dapat dimengerti apabila mengingat bahwa banyak *folklore* merupakan proyeksi emosi manusia yang paling jujur manifestasinya. *folklore* merupakan salah satu kebudayaan yang tetap eksis sampai saat ini dan tidak akan pernah pudar jika tetap melestarikannya.

Perancangan *motion comic* dan *concept art* ini adalah sebagai salah satu media yang dapat memperkenalkan kembali cerita-cerita rakyat yang semakin lama semakin terlupakan dan melestarikan kembali agar tidak punah termakan oleh kebudayaan luar yang semakin hari semakin banyak yang masuk dan melenyapkan kebudayaan tradisional. Dalam perancangan visualisasi cerita rakyat Baridin dan Ratminah kedalam *concept art*, penulis menggunakan metode perancangan yaitu pengumpulan data, analisis data dan proses perancangan serta konsep visual serta menentukan pendekatan yang tepat untuk menentukan visual dan mood yang tepat untuk *audience*. Dari perancangan *motion comic* Baridin dan Ratmibah, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa mengadaptasi sebuah cerita rakyat haruslah sangat memperhatikan suasana dan unsur-unsur dari cerita tersebut, sehingga pesan moral dan makna yang ada dan ingin disampaikan dapat terasa kepada *audience*

Kata kunci : *Folklore, Motion Comic, Concept Art*