

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEJARAH KERAJAAN
MAJAPAHIT DARI TERBENTUK HINGGA MASA KEJAYAAN**

JURNAL

Diajukan kepada Universitas Negeri Padang Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual



Oleh

**MUHAMMAD ROZI ROSANDI
NIM.1305534 / 2013**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DARI TERBENTUK HINGGA MASA KEJAYAAN

Muhammad Rozi Rosandi¹, Dini Faisan², Ariusmedi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email: rozi.rosandi@yahoo.co.id

ABSTRAK

M Rozi Rosandi : Perancangan *Motion Graphic* Sejarah Kerajaan Majapahit dari Terbentuk hingga Masa Kejayaan. Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Sekarang ini banyak sekali media *entertain* yang mengangkat tema sejarah di luar negeri, seperti game, animasi, film, dan komik. Masyarakat di Indonesia terutama remaja banyak yang meminati tema sejarah luar negeri, mereka tau siapa tokoh sejarah dan kejadian yang terjadi di dalam sejarahnya. Namun sejarah dalam negeri mulai ditinggalkan dikarenakan kurangnya minat remaja pada sejarah lokal dan kurangnya media yang mengangkat tema sejarah.

Tujuan perancangan *motion graphic* sejarah kerajaan Majapahit dari terbentuk hingga masa kejayaan adalah untuk menarik minat remaja terhadap sejarah dalam negeri. Mengangkat tema Majapahit karena sejarah Majapahit sangat terkenal di Indonesia namun saat ini tidak banyak remaja yang mengetahui ceritanya. Perancang memilih media *motion graphic* karena sifatnya yang sederhana sehingga efektif dalam menarik minat dan proses pembuatannya yang tidak sesulit media *entertain* lain sehingga cepat dalam perancangan.

Metode yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini dengan mewawancarai guru sejarah dan pencarian data dari buku ciptaan Slamet Muljaya. Penulis merancang *motion graphic* dan ditunjang dengan media pendukung berupa *x-banner*, *trading card*, *mug*, jam, stiker, *totebag*, dan *t-shirt*, yang mampu mempromosikan *Motion Graphic* Sejarah Kerajaan Majapahit dari Terbentuk hingga Masa Kejayaan.

Kata Kunci : *Motion Graphic*, Sejarah, Majapahit

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode Maret 2019

²Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

³Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DARI TERBENTUK HINGGA MASA KEJAYAAN

Muhammad Rozi Rosandi¹, Dini Faisan², Ariusmedi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email: rozi.rosandi@yahoo.co.id

ABSTRACT

M Rozi Rosandi : **Designing Motion Graphic History of Majapahit from Formed to Glory. Final Project Visual Communication Design, Department of Fine Arts, Faculty of Language and Art, State University of Padang.**

Nowadays there are a lot of entertainment media that raise historical themes abroad, such as games, animation, movies, and comics. Communities in Indonesia, especially many adolescents who are interested in foreign history themes, they know who the historical figures and events that occurred in its history. But domestic history is being abandoned due to a lack of interest in youth in local history and a lack of media that raises historical themes.

The purpose of designing the motion graphic history of the Majapahit empire from being formed to its glory is to attract teenagers to domestic history. The theme of Majapahit is raised because Majapahit's history is very well known in Indonesia but currently there are not many teenagers who know the story. The designer chooses motion graphic media because of its simple nature so that it is effective in attracting interest and the manufacturing process that is not as difficult as other media entertainments so that it is fast in design.

The method used in the motion graphic design is by interviewing the history teacher and looking for data from a book by Slamet Muljaya. The author designs motion graphics and is supported by supporting media in the form of x-banners, trading cards, mugs, clocks, stickers, totebags, and t-shirts, which are able to promote Motion Graphic History of the Majapahit Empire from Formed to Glory.

Keywords: *Motion Graphic, History, Majapahit*

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode Maret 2019

²Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

³Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

A. Pendahuluan

Pembelajaran tentang sejarah yang mulai dipelajari di bangku pendidikan dasar sering dianggap sebagai pelajaran berisi hafalan yang membosankan. Pembelajaran ini dianggap seperti urutan peristiwa dan rangkaian tahun yang harus diingat kemudian diungkap kembali dalam menjawab soal-soal ujian. Pembelajaran seperti ini masih cenderung menuntut siswa agar menghafal suatu peristiwa tanpa mengartikannya demi memahami dinamika suatu perubahan sehingga peran generasi muda sebagai pelaku sejarah di zamannya menjadi terabaikan.

Remaja saat ini cenderung lebih menyukai audio visual dibandingkan hanya membaca, untuk menarik minat remaja dan membantu memahami peristiwa sejarah, saat ini telah banyak diciptakan media yang bersifat menghibur. Berbagai media yang bersifat menyenangkan seperti film, animasi dan game semakin berkembang dan menarik minat banyak kalangan. Banyak cerita yang berlatarkan sejarah dan legenda dari negara lain yang dituangkan dalam media ini, seperti film animasi besutan *Disney*, film *King Arthur* dari Inggris, sejarah *Oda Nobunaga* yang banyak muncul di berbagai animasi Jepang, atau tokoh *Jeanne D'Arc* seorang pahlawan wanita dari Perancis yang kerap muncul di game. Sayangnya generasi muda saat ini lebih banyak mengenal peristiwa dan tokoh dari luar negeri dari pada negeri sendiri. Adapun media seperti film yang menayangkan tentang sejarah malah kurang mendapat minat dari masyarakat. Hal ini dikarenakan kualitas media tersebut yang dianggap tidak menarik, kurang luasnya pekerja kreatif

dalam berkarya, hingga selera masyarakat yang telah berpatokan dengan kualitas media dari luar negeri. Padahal kisah sejarah lokal seperti Majapahit sangat menarik dan dapat diolah serupa dengan konten-konten dari luar negeri.

Agar terciptanya kecintaan masyarakat terhadap media lokal, seorang desainer harus belajar dari masa lalu, baik mencari tahu bagaimana cara berkembangnya media luar hingga mengoreksi kesalahan yang terjadi pada media lokal, mengembangkan *skill*, menciptakan ciri khas karya tersendiri, dan berani menciptakan karya yang unik, sehingga terciptanya karya berkualitas yang layak bersaing dengan media luar negeri.

Perancang menggunakan media *motion graphic* yang kini tengah diminati generasi sekarang, *motion graphic* merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi, video dan audio dengan menggunakan teknik animasi. Tidak banyak *motion graphic* tentang sejarah lokal yang dapat kita temui, itulah sebabnya perancang ingin membuat *motion graphic* mengenai sejarah lokal karena dapat menarik minat generasi muda layaknya *motion graphic* sejarah luar negeri. Majapahit sebagai salah satu kerajaan terbesar yang telah menyatukan Nusantara tentunya tidak asing bagi masyarakat. Kerajaan Majapahit memang sebuah tema yang umum, namun tidak banyak remaja yang masih ingat dengan alur sejarah kerajaan Majapahit.

Motion graphic ini ditujukan untuk remaja berusia 13-18 tahun, dimana dalam usia tersebut tengah duduk di bangku pendidikan yang wajib mempelajari sejarah. Perancangan *motion graphic* ini merupakan bagian dari

proyek media grafik gerak tentang sejarah dan mitos dari Indonesia yang akan perancang kembangkan, dengan demikian judul laporan dari karya akhir ini adalah **“Perancangan Motion Graphics Sejarah Kerajaan Majapahit dari Terbentuk hingga Masa Kejayaan”**.

B. Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam Perancangan *Motion Graphics Sejarah Kerajaan Majapahit dari Terbentuk hingga Masa Kejayaan* menggunakan analisa SWOT. Analisa SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*)

1. Kekuatan (*Strengths*)

2. Majapahit sangat terkenal di kalangan masyarakat, setiap orang di Indonesia pasti pernah mendengar tentang Majapahit. Karena namanya yang familiar, tentunya akan menarik minat remaja. Majapahit sangat berkaitan dengan Indonesia, karena pernah menjadi bukti kalau Nusantara pernah disatukan, bendera merah putih negara Indonesia pun juga terinspirasi dari bendera Majapahit, keterkaitan ini menjadi kekuatan tersendiri akan pentingnya mengetahui sejarah leluhur kita.
3. Sedangkan kekuatan dari media *motion graphic* sendiri adalah karena merupakan jenis media audio visual yang lebih disukai remaja dibandingkan media yang hanya berupa bacaan. Gaya Ilustrasi yang digunakan adalah gaya campuran dari ilustrasi jepang dan marvel yang

saat ini sangat diminati remaja. *Motion Graphic* berupa gambar yang bergerak sesuai dengan informasi yang diberikan, sehingga lebih fokus mengarahkan audien ke dalam cerita. *Motion graphic* berjenis *storytelling* pun cukup jarang ditemui, kelangkaan ini menjadi kekuatan untuk menarik perhatian. *Motion graphic* lebih cepat diproduksi dibandingkan animasi karena tidak fokus pada gerakan.

4. Kelemahan (*Weaknesses*)

Meskipun kerajaan Majapahit sangat terkenal, banyak remaja yang tidak tahu atau sudah lupa dengan sejarah Majapahit, karena remaja saat ini sudah kurang memiliki minat terhadap sejarah local dan menyukai sejarah asing. Kurangnya minat masyarakat terhadap sejarah lokal ini menjadi kelemahan dalam mengangkat tema sejarah.

Kelemahan pada media *motion graphic* yaitu kurang diketahuinya media ini di kalangan masyarakat. *Motion graphic* lebih kaku dibandingkan animasi yang berfokus pada gerak tangan, kaki, mulut, dan mata. .

5. Peluang (*Opportunities*)

Tidak seperti animasi dan komik, *Motion graphic* jarang mengangkat tema sejarah lokal seperti sejarah Majapahit, ini menjadi peluang karena kelangkaan ini menjadi sesuatu yang baru. Jarangnya ada *motion graphic storytelling* bertema sejarah local ini membuat kurang

adanya persaingan lokal sehingga dapat lebih mudah menarik perhatian masyarakat.

6. Ancaman (*Threats*)

Remaja kini lebih menyukai sejarah asing dan mulai mengabaikan sejarah lokal, serta media asing pun lebih diminati baik media *motion graphic* maupun media lainnya seperti komik, animasi, dan film. Media dan sejarah asing serta minat masyarakat terhadap sejarah local yang menurun ini menjadi ancaman terhadap media dan sejarah local. .

C. Pembahasan

1. Media Utama

Motion graphic merupakan cabang dari animasi yang merupakan gabungan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, dan fotografi, untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio.

Penulis merancang *motion graphic* yang bertemakan sejarah kerajaan Majapahit. *Motion graphic* sejarah kerajaan Majapahit dirancang untuk generasi muda di Indonesia. *Motion graphic* ini menampilkan video dan audio dikarenakan pada usia remaja lebih cenderung mudah menangkap informasi melalui audio visual.

Motion graphic sejarah kerajaan Majapahit ini dirancang untuk menumbuhkan minat generasi muda terhadap sejarah lokal dengan dirancang semenarik mungkin sehingga mudah dipahami. Media

utamanya adalah *motion graphic* yang berfokus pada *storytelling* layaknya menceritakan sebuah dongeng.

Media utama *motion graphic* berdurasi 10 menit 50 detik yang digambarkan dengan gaya semi realis dan berwarna dengan efek visual untuk mendukung penggambaran suasana.

2. Pendekatan Verbal

Konsep verbal perancangan *motion graphic* sejarah kerajaan Majapahit berupa narasi yang menceritakan kejadian tiap adegan yang ditampilkan, dengan penggunaan bahasa yang familiar dan mudah untuk dimengerti dan dipahami oleh target audien yaitu remaja. Penggunaan bahasa dalam perancangan bersifat sederhana, lugas, tidak berbelit-belit kata namun pesan dan makna yang dikandung tetap dapat tersampaikan dengan baik.

3. Pendekatan Visual

a. Format Desain *Motion Graphic* Sejarah Kerajaan Majapahit

Perancangan *motion graphic* sejarah kerajaan Majapahit diawali dengan melihat serta mencermati mengenai fenomena saat ini dimana para remaja di Indonesia kurang memiliki minat terhadap sejarah lokal dan lebih mengetahui sejarah dari luar negeri. Media hiburan seperti game, komik, dan animasi negara lain yang mengangkat tema sejarah sangat diminati oleh remaja di dalam negeri. Mengangkat cerita Majapahit karena merupakan sejarah

Indonesia yang sangat terkenal akan kesuksesannya dalam menyatukan Nusantara, namun tidak banyak generasi muda saat ini yang tau alur ceritanya. Lalu dilanjutkan dengan proses meringkas kejadian penting dalam buku *A Story of Majapahit* oleh Slamet Muljana dan membuat naskah cerita. Kemudian mencari referensi dari gambaran tokoh dan suasana dalam cerita. Setelah menyelesaikan naskah dan rancangan gambar tokoh, dilanjutkan dengan membuat *Storyline* atau alur dari sebuah cerita yang menetapkan dialog dan urutan elemen-elemen secara rinci. Menggambar sketsa kasar, *linning*, dan mewarnai langsung secara digital menggunakan aplikasi *CLIP Studio Paint* dan *Paint Tool SAI*.

b. Gambar

Pendekatan Visual dari segi penggambaran *motion graphic* dalam “*Motion Graphic* Sejarah Kerajaan Majapahit dari Terbentuk hingga Masa Kejayaan” ini menggunakan gaya *semi-realis*, dan tokoh-tokohnya dirancang berdasarkan inspirasi dan gambaran dari arca dan gambar yang telah ada.

c. Warna

Warna-warna yang digunakan dan dipakai dalam Perancangan *Motion Graphic* Sejarah Kerajaan Majapahit dari Terbentuk hingga Masa Kejayaan ialah menggunakan warna-warna yang berhubungan dengan Majapahit seperti merah yang berdasarkan warna benderanya dan warna-warna gelap, karena

sejarah Majapahit banyak diwarnai dengan peperangan, warna gelap dapat mengangkat suasana menjadi mencekam.

d. Logo

Perancangan logo ditujukan sebagai pembeda dengan identitas lain. Logo pada *motion graphic* sejarah Majapahit dirancang dari pentuk simbol asli kerajaan yaitu Surya Majapahit yang di sederhanakan. Simbol Surya Majapahit berbentuk matahari dengan sembilan dewa Hindu mengelilingi bagian tengahnya. Jadi logo dapat diartikan dari makna matahari yaitu besar, kuat, agung, dan kekuatan.



Gambar 1. Logo Majapahit

(Sumber : Muhammad Rozi Rosandi)

e. Font

1) *Head Line*

Judul menggunakan font *Caviar Dream* pada tulisan “Motion Graphics History of” yang modern untuk membawa kesan baru, sedangkan untuk tulisan Majapahit menggunakan font *Antic Didone* yang berkesan lama cocok dengan tema sejarah.



Gambar 2. Head line motion graphic
(Sumber : Muhammad Rozi Rosandi)

2) *Body copy*

Font yang digunakan dalam text pada *motion graphics* adalah font *Upakarti* untuk mengenalkan nama tokoh, font ini dibuat mirip dengan tulisan kuno di Jawa sehingga sesuai dengan tema. Untuk keterangan jabatan dan waktu juga menggunakan font *Caviar Dream* karena nyaman dibaca.



Gambar 3. Body copy motion graphic
(Sumber : Muhammad Rozi Rosandi)

D. Final Desain

a. Media Utama

Berikut adalah layout eksekusi dari *scene motion graphic* Sejarah Kerajaan Majapahit dari Terbentuk hingga Masa Kejayaan :

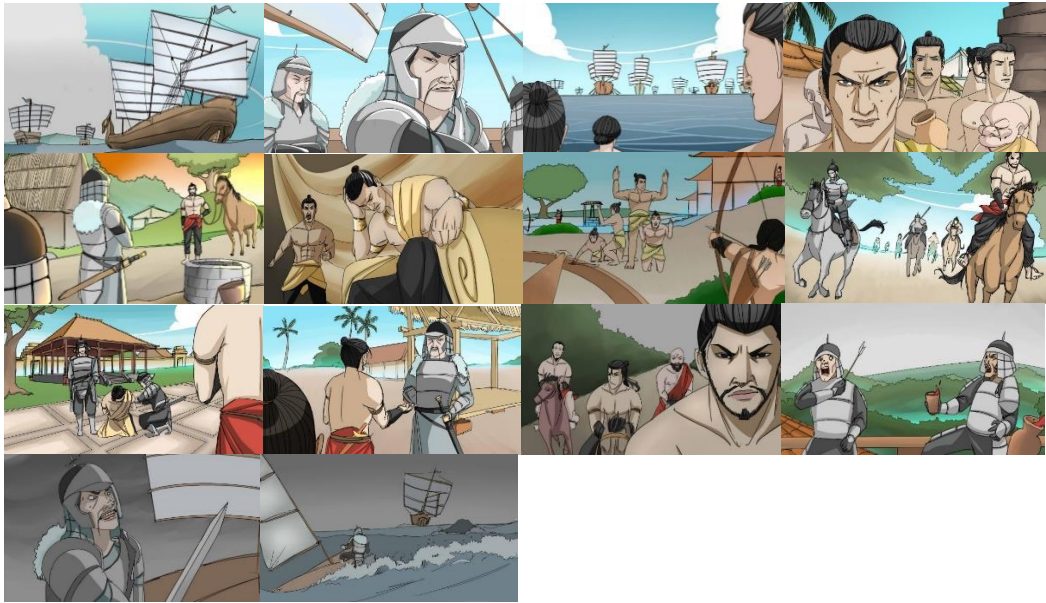
- 1) Bagian pertama mengisahkan Raden Wijaya dalam usahanya melarikan diri dari Jayakatwang dan membentuk desa Majapahit.



Gambar 4. Bagian pertama isi

(Sumber : Muhammad Rozi Rosandi)

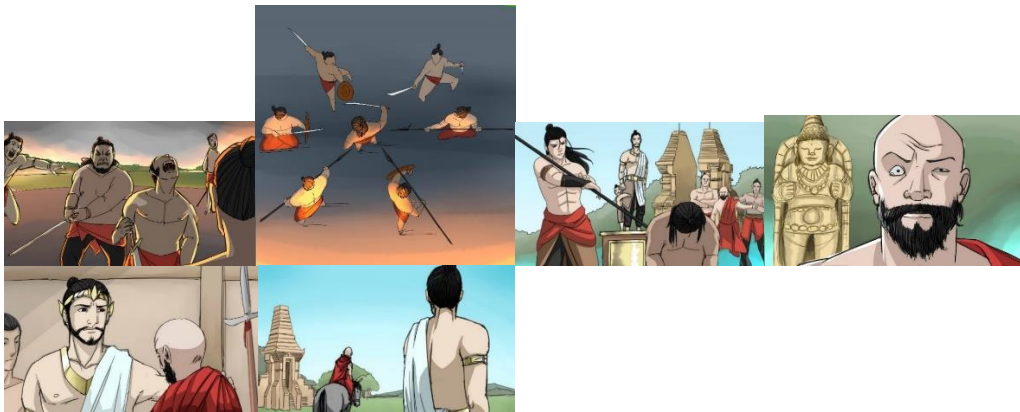
- 2) Bagian kedua mengisahkan perjuangan Raden Wijaya dalam menjatuhkan Jayakatwang dan mengusir bangsa Mongol.



Gambar 5. Bagian kedua isi
(Sumber : Muhammad Rozi Rosandi)

3) Bagian ketiga mengisahkan pemberontakan Ranggalawe dalam pemerintahan Raden Wijaya.

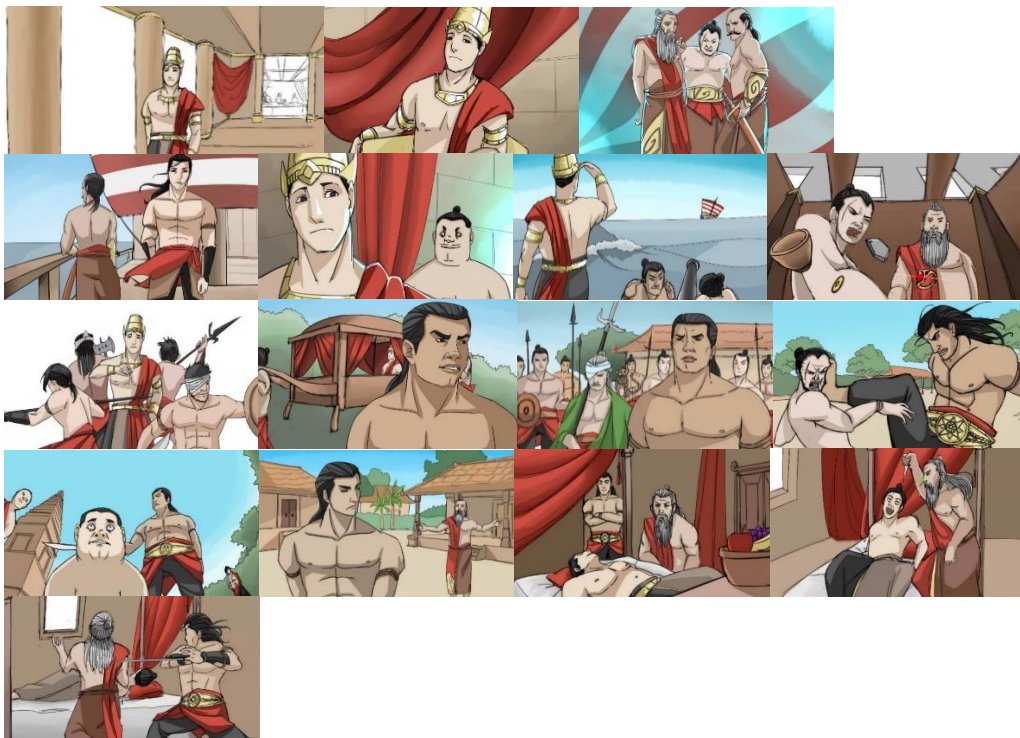




Gambar 6. Bagian ketiga isi

(Sumber : Muhammad Rozi Rosandi)

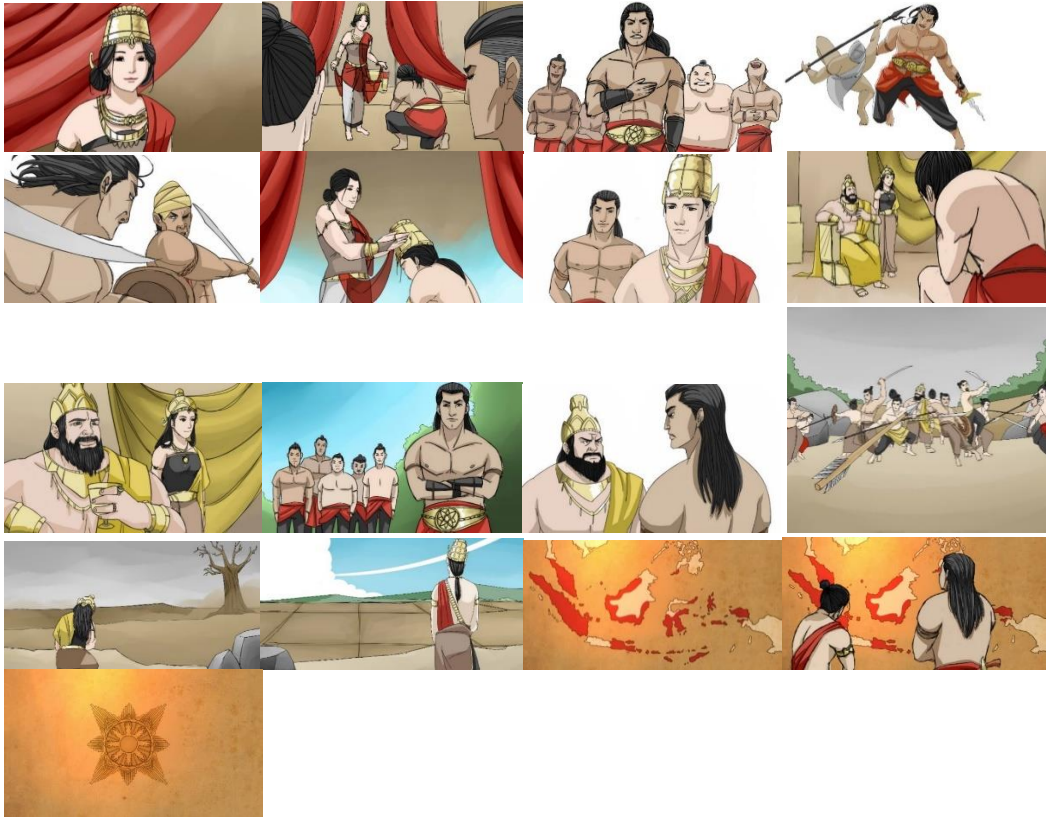
- 4) Bagian keempat mengisahkan masa pemerintahan raja kedua Majapahit, Jayanegara dalam pemberontakan Ra Kuti dan perjuangan Gajah Mada dalam melawan pemberontak.



Gambar 7. Bagian keempat isi

(Sumber : Muhammad Rozi Rosandi)

5) Bagian kelima menceritakan masa kejayaan Majapahit, perluasan wilayah oleh Gajah Mada dan Perang Bubat.



Gambar 8. Bagian kelima isi
(Sumber : Muhammad Rozi Rosandi)

3) Media Pendukung



Gambar 9. Media Pedukung

(Sumber : Muhammad Rozi Rosandi)

E. Penutup

1. Kesimpulan

Pentingnya pengetahuan tentang sejarah kini mulai diabaikan oleh generasi muda, dikarenakan kurangnya minat remaja dalam pembelajaran sejarah dan kurangnya media yang mengangkat tema sejarah. Sejarah tentang kerajaan Majapahit adalah salah satu kisah sejarah yang sangat penting dan bermakna bagi Indonesia. Selain kejadiannya berada di Indonesia, kerajaan Majapahit menjadi bukti bahwa Indonesia bisa

bersatu. Namun banyak generasi muda sekarang yang tidak mengetahui sejarah kerajaan Majapahit.

Tujuan dari *motion graphic* sejarah kerajaan Majapahit adalah untuk menghibur, memberi informasi, dan menarik minat generasi muda terhadap sejarah kerajaan Majapahit. Kisah kerajaan Majapahit mengandung pesan akan perjuangan dalam mempertahankan tanah air, mempersatukan Nusantara, mengusir penjajahan, serta dampak akan pilihan dan ambisi yang berlebihan.

Fokus sasaran dalam perancangan *motion graphic* sejarah kerajaan Majapahit adalah remaja di Indonesia. Karakter sentral dalam *motion graphic* adalah Raden Wijaya yang merupakan pendiri dan raja pertama dari kerajaan Majapahit dan Gajah Mada sebagai mahapatih Majapahit yang berjasa dalam memperluas wilayah kerajaan. Pembuatan *motion graphic* menggunakan aplikasi *CLIP Studio Paint* dan *Paint Tool SAI* sebagai aplikasi menggambar dan mewarnai, serta aplikasi *Adobe Premiere Pro* sebagai aplikasi untuk merancang gambar menjadi *motion graphic*.

Media utama berupa *motion graphic* berdurasi 10 menit 50 detik dan dilengkapi oleh media pendukung seperti *trading card*, *x-banner*, *totebag*, *t-shirt*, *sticker*, *mug*, dan jam..

2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan penulis membuat saran yaitu:

1. Dengan *motion graphic* ini diharapkan generasi muda dapat tertarik kepada sejarah lokal yang pernah terjadi di Indonesia.
2. Semoga dengan adanya *motion graphic* ini generasi muda dapat menghargai media lokal yang memuat konten sejarah.

DAFTAR RUJUKAN

Betancourt, Michael. 2013. *The Origin of Motion Graphic*. Rockville : Wildside Press.

Muljana, Slamet. 2005. *Menuju Puncak Kemegahan*. Yogyakarta: LKIS.

Sartini. 2011. *Mengapa Harus Belajar Sejarah*. Jakarta: Indraprasta University Press.

Soekarno, Iman Satriaputra. 2011. *Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda Pemudi*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.