

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TAMBO ALAM ASAL USUL
NENEK MOYANG MINANGKABAU SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BUDAYA ALAM MINANGKABAU**

JURNAL

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program sarjana
Desain Komunikasi Visual*



Oleh:

SULAIMAN SALEH

1205493/2012

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

JURNAL

“Perancangan *Motion Graphic* Tambo Alam Asal Usul Nenek Moyang Minangkabau Sebagai Media Pembelajaran Budaya Alam Minangkabau”

Sulaiman Saleh

Artikel ini disusun berdasarkan laporan Karya Akhir “Perancangan *Motion Graphic* Tambo Alam Asal Usul Nenek Moyang Minangkabau Sebagai Media Pembelajaran Budaya Alam Minangkabau” untuk persyaratan wisuda periode September 2019 dan telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing.

Padang, 14 Agustus 2019

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I,



Dini Faisal, S.Ds, M.Ds
NIP.19840909.201404.2.003

Dosen Pembimbing II,



Hendra Afriwan, S.sn, M.Sn
NIP. 19770401.200812.1.002

Mengetahui :

Ketua Jurusan Seni Rupa,



Drs. Syafwan, M.Si
NIP. 19570101.198103.1.010

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TAMBO ALAM ASAL USUL
NENEK MOYANG MINANGKABAU SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BUDAYA ALAM MINANGKABAU**

Sulaiman Saleh¹, Dini Faisal², Hendra Afriwan³
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
Email:choxsuey@gmail.com

ABSTRAK

The Developing of Curriculum at elementary school nowadays has demanding the students to be more focused to their main lessons, with the result that their cultural lessons slowly fading throughout the time, The using of *motion graphic* to introduce them Tambo of Minangkabau on elementary school is the creative idea to make the cultural lessons are still interesting for elementary school students. The Description of Tambo with *Motion graphic* are one of the strategies to draw enthusiasm of the elementary school students in studying Minangkabau's Culture.

The *Motion graphic's* Design of The Tambo Alam the Origin of Minangkabau's Ancestors as a Learning Media of Minangkabau Culture with *Glass Box* Method, which is attempting to find the Facts, or the Cause also the Factual Reason of the main cause of an event to find some alternate solutions upon the facing problems. The Design is doing by multiple stages such as collecting data, analysis and Design data. The Data Gathering are doing by interviews, While the Analysis are using 5W+1H, obtained by gathering data from Observation.

The Design of Minangkabau Tambo's *Motion graphic* will produce a media such as Animated Video in form of *Motion graphic*, with its function as the media in learning process of Minangkabau Culture. The Design also supported with some other medias such as: Poster, Cover DVD, Note Book, T-shirt, Mug, Sticker and, X-Banner.

Key Word: *Motion graphic*, Tambo Alam, Minangkabau, Media Pembelajaran

¹Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TAMBO ALAM ASAL USUL NENEK MOYANG MINANGKABAU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA ALAM MINANGKABAU

Sulaiman Saleh¹, Dini Faisal², Hendra Afriwan³
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
Email:choxsuey@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan kurikulum di sekolah dasar telah menuntut para murid untuk lebih fokus pada pelajaran pokok, sehingga membuat pelajaran budaya perlahan lahan terlupakan. Penggunaan media *Motion graphic* untuk mengenalkan cerita tambo alam Minangkabau pada sekolah dasar merupakan ide kreatif untuk membuat pelajaran budaya tetap diminati oleh murid sekolah dasar. Pemaparan cerita tambo dengan *Motion graphic* merupakan salah satu strategi untuk menarik antusiasme murid sekolah dasar dalam belajar budaya alam Minangkabau.

Perancangan *Motion graphic* tambo alam asal usul nenek moyang Minangkabau sebagai media pembelajaran budaya alam Minangkabau melalui metode *Glass Box* yaitu berusaha untuk menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah-masalah yang timbul. Perancangan ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, analisis data dan perancangan. Proses pengumpulan data melalui wawancara. Sedangkan proses analisis data dengan metode 5W+1H, didapatkan melalui pengumpulan data-data observasi

Perancangan *Motion graphic* tambo alam Minangkabau akan menghasilkan media video berbentuk animasi *Motion graphic* yang berfungsi sebagai media dalam proses pembelajaran budaya alam Minangkabau. Perancangan ini juga didukung dengan beberapa media yang lain seperti: *poster*, *cover DVD*, *label DVD*, dan *Note Book*, *Kaos*, *mug*, *Stiker* dan, *X-banner*.

Kata Kunci : *Motion graphic*, Tambo Alam, Minangkabau, Media Pembelajaran

¹Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

A. Pendahuluan

Minangkabau merupakan salah satu suku yang terdapat di wilayah NKRI. Setiap suku di Indonesia pastilah memiliki asal muasal sejarah yang dikisahkan dalam cerita hikayat. cerita hikayat tersebut belum dapat dipastikan kebenarannya dikarenakan kurangnya bukti otentik dan tidak adanya sumber kuat yang mendukung terhadap keabsahan cerita. Dikarenakan cerita hanya berasal dari mulut ke mulut dan dipertahankan melalui penyampaian kembali terhadap keturunan berikutnya, sehingga menyebabkan banyak dari cerita tersebut yang berubah tergantung dari si penyampainya. Cerita tambo alam yang telah dibagi menjadi 9 (sembilan) bagian yang dikemukakan oleh Djamaris (1991:21-22) Tambo Minangkabau disingkat menjadi TM.

Bagian yang berupa saduran TM ini yaitu sebagai berikut. Bagian ketiga: "Curaian Tanah Alam Minangkabau sejak dari Zaman Dahulu". Bagian ini terdiri atas tiga pasal, yaitu (a) Pasal 3 "Orang yang Mula-Mula Mendiami Andalas", (b) Pasal 4 "Galudi nan Baselo dan Guguak Ampang", dan (c) Pasal 5 "Asal Nama Negeri Pariangan Padang Panjang". Dalam pasal 3 diceritakan kedatangan Sri Maharaja Diraja (dalam naskah TM disebut Sultan Sri Maharaja Diraja) dari negeri Rum ke Puncak Gunung Merapi. Pasal ini merupakan saduran cerita TM episode b "Silsilah Keturunan Raja Minangkabau yang Pertama, Sultan Sri Maharaja Diraja". Pasal 4 "Galudi nan Baselo dan Gaguak Ampang" tidak terdapat dalam TM. Pasal 5 "Asal Nama Negeri Pariangan Padang Panjang", jalan ceritanya berbeda dengan TM episode d "Asal Usul Negeri Dinamai Pariangan Padang Panjang". Dalam pasal 5 itu nama negeri Pariangan berasal dari peristiwa riangnya rakyat mendapat daerah baru yang dahulu bernama Perhurungan, sedangkan dalam naskah TM episode d itu rakyat *riang* karena menangkap rusa yang keluar dari laut. Selanjutnya, asal mula negeri dinamai Padang Panjang karena hulubalang raja pindah dari Pariangan membawa pedang panjang. Cerita ini sama dengan bagian TM episode d itu;

Bagian keempat: "Pertama Orang Mendirikan Penghulu di Pulau Andalas ini sebelum Bernama Alam Minangkabau". Dalam bagian ini diceritakan pengangkatan penghulu yang pertama, yaitu Datuak Bandaharo Kayo di Pariangan dan Datuak Maharajo Besar di Padang Panjang. Bagian cerita ini merupakan saduran dari TM episode *d* yang dikemukakan di atas. (3) Bagian kelima: "Niniak Seri Maharaja Diraja Mencari Tanah Daratan" (dalam TM yang mencari tanah daratan adalah Cati Bilang Pandai).

Meskipun tidak mendapatkan sumber yang kuat, tetapi cerita tersebut tetap menjadi pedoman setiap suku dalam menjelaskan asal muasal-nya.

Pengenalan tentang tambo didapatkan ketika sekolah dasar pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau atau disingkat BAM. Budaya Alam Minangkabau yang masih ada sampai kurikulum KTSP. Saat sekarang ini mata pelajaran BAM mulai dihilangkan di beberapa sekolah dasar. Tapi di kebanyakan sekolah di daerah masih menerapkan pembelajaran BAM sebagai bagian dari pelajaran muatan lokal untuk menumbuhkan jiwa anak-anak yang paham akan nilai budaya. Jika tidak di kenalkan dari kecil maka nilai budaya tambo akan tergeser oleh modernisasi saat sekarang. Melalui pemanfaatan media digital kreatif, proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik untuk diikuti.

Pemanfaatan media teknologi yang ada sebagai penunjang pada mata pelajaran budaya alam Minangkabau di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan pendapat Edgar Dale dalam Wibawanto (2017:5) mengemukakan bahwa "Efektifitas membaca sebuah materi hanya berada dikisaran 10%. Berbeda halnya jika sebuah media pembelajaran dibuat dengan desain yang baik, dengan melibatkan grafis, audio, video dan interaktifitas akan menaikkan

efektifitas penyerapan materi hingga 80 – 90%.” *Motion graphic* dapat meningkatkan ketertarikan seseorang dalam menyimak cerita dari pada hanya ditampilkan dalam buku, dikarenakan di dalam *motion graphic* terdapat ilustrasi, gerakan dan musik yang saling berbaur secara harmoni. Penulis mencoba membuat sebuah karya *motion graphic* yang akan menyampaikan cerita tambo alam Minangkabau yang mudah dimengerti oleh murid sekolah dasar. Terdapat tiga bagian cerita yang terkandung dalam tambo alam yaitu, asal usul nenek moyang, penyebaran penduduk ke luhak nan tigo serta kerajaan Minangkabau. Penulis mencoba membuat satu materi yang akan dijadikan inti cerita *motion graphic* yaitu tentang asal usul nenek moyang Minangkabau.

Permasalahan ini pernah dibahas oleh peneliti sebelumnya Indra, Afrian, Faisal (2017). Berdasarkan artikel berjudul Perancangan Info grafis “*Brain Care*”, Tentang Perilaku Negatif Yang Dapat Merusak Otak Dalam Media *Motion graphic*. Penulis merancang media serupa yaitu *Motion graphic* yang dapat mengangkat cerita tambo alam menjadi menarik untuk disimak dan dipelajari. Terdapat perbedaan dari karya yang penulis buat dengan peneliti terdahulu pada segi ilustrasi dan teknik animasi *Motion graphic*. ilustrasi yang penulis buat lebih kepada kartun karakter berbentuk flat 2 (dua) dimensi dan lebih fokus pada pergerakan karakter.

B. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode 3P yang di sadur dari prosedur-prosedur pembuatan *motion graphic*. Prosedur tersebut terdiri dari 3 (tiga) tahapan yaitu: pra produksi, produksi dan pasca produksi

a. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* tambo alam asal usul nenek moyang Minangkabau sebagai media pembelajaran budaya alam Minangkabau ini adalah metode *glassbox*. Menurut Abionso dalam Ridho (2013:6) metode perancangan ini digunakan desainer dalam melakukan proses perancangan melalui asumsi-asumsi yang rasional, sistematis, dapat dijelaskan dari pengetahuan yang telah mereka dapatkan. Metode ini selalu berusaha untuk menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah-masalah yang timbul.

Metode perancangan media *motion graphic* asal usul nenek moyang berdasarkan tambo Minangkabau sebagai media pembelajaran budaya alam Minangkabau ini memerlukan data-data yang dibagi menjadi dua bagian yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data primer

Data primer didapatkan melalui wawancara. Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan mengadakan komunikasi dengan sumber data atau narasumber. Komunikasi yang

dilakukan dengan dialog Tanya jawab secara lisan, baik langsung maupun secara tidak langsung. Penulis melakukan wawancara dengan dua orang narasumber yaitu guru budaya alam Minangkabau di SDN 01 Kapau yaitu ibu Yendriani S.Pd dan Datuak Rajo Malano sebagai datuak suku Koto di kawasan Sarajo Mandiangin Bukittinggi. Pertanyaan terkait isi tambo alam asal usul nenek moyang Minangkabau, kondisi pelajaran budaya alam Minangkabau dan cerita Tambo Minangkabau saat sekarang ini.

b. Data sekunder

Data sekunder didapat dari pengumpulan buku, jurnal, dan internet. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan cara observasi, buku, jurnal, dan internet.

b. Metode Analisis Data

Perancangan *motion graphic* ini dilakukan melalui metode analisis 5W+1H. Menurut pendapat Yin (2013:14) “menggunakan metode 5W+1H adalah untuk menentukan jawaban yang telah diketahui mengenai suatu objek, agar penulis dapat mengembangkan pertanyaan – pertanyaan yang lebih tajam dan bermakna”. Penggunaan metode ini perlu untuk menemukan masalah pada pemnilitian dengan lebih terperinci.

5W+1H terdiri dari pertanyaan *what, why, who, where, when, dan how*.

a. *What* (Apa)

Apa permasalahannya? Kurangnya media kreatif yang mengangkat cerita tambo alam Minangkabau dapat membuat anak-anak kurang meminati cerita tersebut. Di sisi lain budaya adalah hal penting yang harus terus dijaga keberadaannya agar tidak tergeser oleh budaya luar.

b. *Who* (Siapa)

Siapa target *audiencenya*? Karena membahas tentang hikayat tambo alam Minangkabau maka target *audience* secara khusus adalah anak-anak sekolah dasar usia 8 hingga 12 tahun.

a. *Where* (Dimana)

Dimanakah permasalahan tersebut terjadi? Permasalahan terjadi di sekolah dasar wilayah Minangkabau Sumatera Barat.

b. *When* (Kapan)

Kapan permasalahan tersebut terjadi? Permasalahan terjadi saat sekarang ini. Ketika mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau tidak lagi dianggap mata pelajaran penting di sekolah dasar. Ditambah dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, anak-anak sekolah dasar mulai mudah untuk mendapatkan informasi dan paham luar.

c. *Why* (Kenapa)

Mulai tidak dianggapnya mata pelajaran budaya alam Minangkabau disekolah dasar serta Pergeseran budaya melalui media

modern membuat anak-anak sekolah dasar lebih memilih untuk menikmati cerita-cerita yang dihadirkan melalui film dan animasi atau yang berbasis *digital*.

d. *How* (Bagaimana)

Bagaimana memecahkan masalah tersebut? Untuk memecahkan masalah tersebut dirancang sebuah *motion graphic* untuk memaparkan sebuah cerita tambo alam yang merupakan bagian dari kebudayaan Minangkabau. Perancangan *motion graphic* digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, untuk menanamkan nilai-nilai budaya sedari dini.

C. Pembahasan

1. Media Utama

Media utama adalah media inti dari karya akhir yang penulis buat. Media utama yang penulis buat yaitu *motion graphic* tambo alam Minangkabau sebagai bagian dari mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau dan difokuskan pada garis cerita asal muasal nenek moyang orang Minangkabau. *Motion graphics* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. *Motion graphic* digunakan dalam tv dan film untuk membantu memperkenalkan ceritanya (Gallagher dan Paldy, 2007: 3). Penulis menjadikan *motion graphic* untuk menyampaikan materi BAM melalui

media video digital, sehingga anak-anak dapat tertarik untuk mengikuti dan memahami keseluruhan materi yang disampaikan.

Alasan dipilihnya media *motion graphic* ini adalah untuk memberikan metode dan media pembelajaran yang lebih efektif kepada anak-anak usia 8-12 tahun di sekolah dasar.

a. Program Kreatif

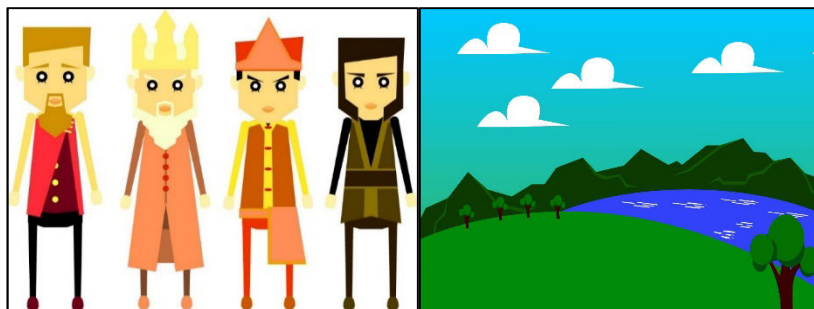
1) Ide kreatif

Alasan dipilihnya media *motion graphic* ini adalah untuk memberikan metode dan media pembelajaran yang lebih efektif kepada anak-anak usia 8-12 tahun di sekolah dasar. Akrabnya anak-anak sekolah dasar saat ini dengan media digital dan mudahnya mengakses informasi melalui internet, menjadikan media ini sangat tepat untuk dibuat. Banyak situs situs penyedia *link* berbagi video yang ada di dunia untuk memungkinkan video *motion graphic* ini dapat diakses dimanapun.

2) Pendekatan Visual

Konsep ilustrasi dan *Layout* pada *motion graphic* tambo alam Minangkabau ini, penulis menggunakan konsep *Flat Design 2* (dua) dimensi yang simpel, dinamis, dan modern sehingga lebih komunikatif namun tetap menampilkan kesan yang menarik dan terpenting pesan yang ingin disampaikan dapat lebih dimengerti oleh target audience. Perancangan *motion graphic* tambo Minangkabau beserta beberapa media

pendukungnya penulis memakai beberapa warna yakni: biru, merah, hijau, coklat, abu - abu dan putih. Warna-warna ini merupakan warna yang melambangkan karakter alam Minangkabau pada konsep *flat motion graphic*.



Gambar 1. Perancangan *Motion graphic*

3) Pendekatan Verbal

Perancangan *motion graphic* tambo alam Minangkabau asal usul nenek moyang sebagai media pembelajaran budaya alam Minangkabau, maka konsep verbal adalah penyampaian materi pelajaran yang mudah dipahami oleh anak-anak tingkat sekolah dasar melalui rekaman audio berbentuk narasi.

4) Huruf

Model huruf yang di gunakan dalam karya ini adalah:

Model huruf : Myriad Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

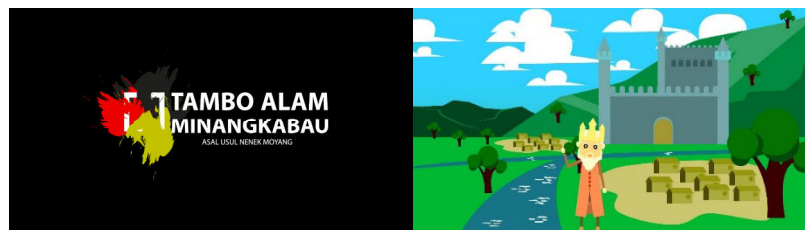
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

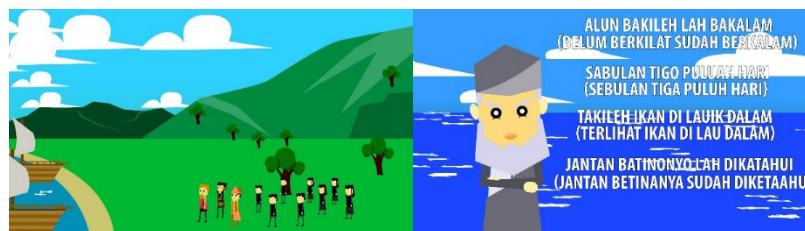
untuk menciptakan suatu kesan yang tegas pada perancangannya mengacu kepada penggunaan huruf (*font*) yang

memiliki keterbacaan yang jelas dan bisa di terapkan ke berbagai media yang di perlukan baik media cetak maupun digital dan memiliki kesamaan dengan identitas *motion graphic* yang di rancang.

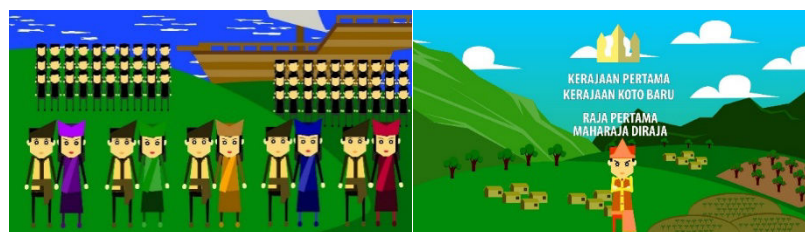
b. Final Desain Media Utama



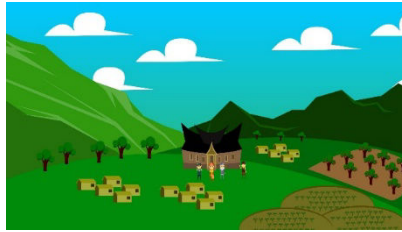
Gambar 2. Final Desain *Motion graphic*



Gambar 3. Final Desain *Motion graphic*



Gambar 4. Final Desain *Motion graphic*



Gambar 5. Final Desain *Motion graphic*

2. Media Pendukung

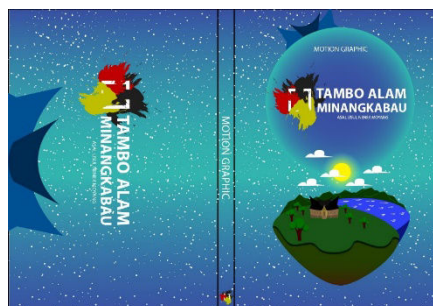
Selain media utama, *motion graphic* tambo alam Minangkabau juga didukung oleh beberapa media pendukung sebagai berikut :

a. Poster



Gambar 6. Final Desain Poster

b. Cover DVD



Gambar 7. Final Desain Cover DVD

c. Label DVD



Gambar 8. Final Desain Label DVD

d. Note Book



Gambar 9. Final Desain Note Book

e. Kaos



Gambar 10. Final Desain Kaos

f. Mug



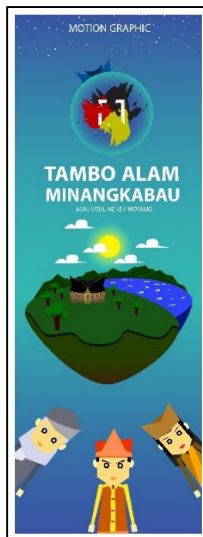
Gambar 11. Final Desain Mug

g. Stiker



Gambar 12. Final Desain Stiker

h. X-Banner



Gambar 13. Final Desain X-Banner

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari hasil pembahasan perancangan *motion graphic* tambo alam Minangkabau asal usul nenek moyang yaitu penulis telah membuat media baru yang mengangkat kisah tambo untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *motion graphic* yang digunakan sebagai media utama sangat tepat sasaran untuk digunakan dalam menarik perhatian anak-anak sekolah dasar.

Motion graphic tambo alam Minangkabau asal usul nenek moyang dapat mempertahankan keberadaan cerita budaya yang mulai hilang dari ranah Minangkabau. Media *motion graphic* sangat sesuai dengan target audiece yaitu murid sekolah dasar usia 8 sampai 12 tahun dikarenakan pada usia tersebut anak-anak sangat mudah untuk ditanami nilai-nilai budaya agar kelestarian nilai budaya yang bersifat cerita tambo dapat terus dipertahankan.

E. Saran

Perancangan *motion graphic* tambo alam Minangkabau asal usul nenek moyang menjadi media pembelajaran hendaknya tersampaikan dengan baik kepada target *audience*. Media *motion graphic* yang dirancang dapat digunakan di sekolah untuk menjadi media pembelajaran budaya alam Minangkabau yang saat sekarang ini mulai dihapuskan di beberapa sekolah.

Untuk memproduksi sebuah *motion graphic* hendaknya diperhatikan faktor yang akan membuat target *audience* menjadi nyaman dan tertarik untuk memperhatikan baik itu dari segi gambar, *visual art*, *backgroud* musik dan hal-hal lain yang menunjang sebuah karya menjadi layak untuk ditampilkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Djamaris, E. 1991. *Tambo Minangkabau*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Firdaus Indra, H. A., Dini Faisal, S. D., & Ds, M. (2017). Perancangan Infografis “Brain Care”, Tentang Perilaku Negatif Yang Dapat Merusak Otak Dalam Media *Motion graphic*. *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2).
- Gallagber, Rebacca., Andrea Moore Paldy. 2007. *Exploring Motion graphics*.
- Qohar, A. A., Kamal, M. N., Ahdi, S., Sn, S., & Ds, M. (2018). Perancangan Media Edukasi Interaktif Ensiklopedia Astronomi Untuk Anak-Anak. *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1).
- Ridho, M. 2019. Perancangan Photobook Eksotika Padang Kota Lama [Karya Akhir]. Padang. Universitas Negeri Padang
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yin, Robert K. 2013. *Studi Kasus Desain & Metode*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.