

MOTION GRAPHIC PROFIL BAGINDO AZIZCHAN

JURNAL



Oleh:

ZIKRI NOVINDRA

NIM. 14027127/2014

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2019

HALAMAN PERSETUJUAN
JURNAL
MOTION GRAPHIC PROFIL BAGINDO AZIZCHAN

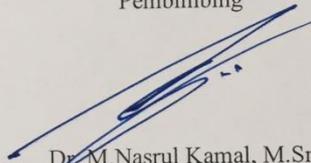
ZIKRI NOVIDRA

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Zikri Novidra
"Motion Graphic Profil Bagindo Azizchan"
untuk persyaratan wisuda Periode Desember 2019
dan telah diperiksa/ditetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 31 Oktober 2019

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing



Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn
NIP. 196302021993031002

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Mediagus.M.Pd
NIP. 196208151990011001

MOTION GRAPHIC PROFIL BAGINDO AZIZCHAN

Zikri Novidra¹. M. Nasrul Kamal²
Prodi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni
Email : zeetnovidra@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari perancangan ini adalah menyajikan media pembelajaran video profil Bagindo Azizchan menggunakan teknik *motion graphic* kepada pelajar kota Padang. Khususnya pelajar pada usia 8-11 tahun. Serta merancang profil yang lebih komunikatif, menarik, dan efektif.

Metode perancangan video profil Bagindo Azizchan ini menggunakan metode *Glas Box*, dengan analisis yang digunakan 5W+1h (*what, who, where, why, dan how*) agar terdapat pemecahan masalahnya.

Perancangan ini menghasilkan media audio visual dalam bentuk *motion graphic* yang dapat menampilkan gambar dan suara sebagai media utama, serta didukung beberapa media pendukung diantaranya : Cover Cd, Label Cd, Poster, *Notebook*, T-shirt, Stiker, X-Banner untuk menunjang media utama serta sebagai media promosi.

Kata Kunci: Profil, Bagindo Azizchan, *Motion Grpahic*

¹ Mahasiswa penulis karya akhir prodi desain komunikasi visual

² Pembimbing, Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

MOTION GRAPHIC PROFILE BAGINDO AZIZCHAN

Zikri Novidra¹. M. Nasrul Kamal²

Visual Communication Design Study Program

Language and Arts Faculty

Email: zeetnovidra@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this design is to present a video learning media of Bagindo Azizchan's profile using motion graphics techniques to Padang city students. Especially students at the age of 8-11 years. And design profiles that are more communicative, interesting and effective.

This Bagindo Azizchan profile video design method uses the EleglassBox method, with the analysis used 5W + 1h (what, who, where, why, and how) so there is a solution to the problem.

This design produces audio visual media in the form of motion graphics that can display images and sound as the main media, and is supported by several supporting media including: CD Cover, CD Label, Poster, Notebook, T-shirt, Stickers, X-Banner to support the main media as well as promotion media.

Keywords: Profile, Bagindo Azizchan, Motion Graphic

1 Student writing the final work of visual communication design study program

2 Advisor, Lecturer in the Faculty of Language and Art, Padang State University

A. PENDAHULUAN

Bagindo Azizchan merupakan tokoh yang menginspirasi serta dapat dijadikan suri tauladan bagi penerus generasi bangsa ini. Dalam buku BGD.Azizchan, 1910-1947 pahlawan nasional dari kota Padang (2007) Bagindo Azizchan adalah salah satu tokoh sejarah yang lahir pada tanggal 30 September 1910 di Padang, Bagindo Azizchan adalah Walikota Padang kedua setelah kemerdekaan, dan diangkat pada tanggal 15 Agustus 1946 menggantikan Mr..Abubakar Jaar. Bagindo Azizchan meninggal di usia 36 tahun setelah dibunuh oleh pihak Belanda, jasadnya dikuburkan di taman makam pahlawan Bahagia Bukittinggi.

Pemilihan media motion graphic sebagai media utama dalam profil Bagindo Azizchan karena sangat mudah dalam penggunaannya, bagi anak-anak bisa menjadikan media ini sebagai media yang sangat menarik dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Motion graphic merupakan proses media yang menciptakan efek gerak

B. METODE PERANCANGAN

Metode Glass Box digunakan untuk perancangan video biografi Bagindo Azizchan menggunakan teknik *motion graphic* dikarenakan metode *glass box* merupakan metode berpikir secara objektif dan sistematis, secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak masuk akal. Metode ini menuntun untuk menemukan fakta-fakta, sebab alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah-masalah yang timbul. Metode berpikir seperti ini lazim pula disebut sebagai *reasoning*. Melakukan analisis sebelum pemecahan masalah, mencoba mensintesis hal yang didapat secara sistematis, mengevaluasi secara logis

Penulis meneliti dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Objek penelitian yang penulis gunakan dalam perancangan

video biografi Bagindo Azizchan menggunakan teknik *motion graphic* adalah museum Bagindo Azizchan. Data primer yang didapatkan melalui wawancara dengan Staf bidang kebudayaan dan sejarah Dinas Pariwisata Kota Padang Marthavani, SS.SE.MM secara sistematis sehingga memperoleh data yang akurat dan mengetahui langsung hal-hal apa saja yang diperlukan untuk mendukung perancangan karya.

Metode analisis data yang digunakan adalah metode data 5W+1H. Analisis ini menggunakan teori 5W+1H yang merupakan pernyataan yang dapat memecahkan masalah tentang perancangan video biografi Bagindo Azizchan menggunakan teknik *motion graphic*. Berdasarkan observasi tentang masalah perancangan video biografi Bagindo Azizchan menggunakan teknik *motion graphic* yang belum optimal dan efektif kemudian hasil observasi tersebut dianalisis dengan menggunakan metode analisis 5W+1H.

Metode yang digunakan tersebut untuk menganalisis sebuah masalah dan mencari jawaban dari permasalahan tentang perancangan video biografi Bagindo Azizchan menggunakan teknik *motion graphic*. Berdasarkan data yang didapatkan:

1. Apa (What)

Minimnya Pengenalan dan informasi mengenai Bagindo Azizchan serta belum adanya video pembelajaran berupa audio visual Bagindo Azizchan untuk diekspos kepada para pelajar dan masyarakat umum.

2. Siapa (Who)

Target *audience* dari video profil Bagindo Azizchan ini adalah pelajar baik di kota Padang maupun di luar kota Padang. Usia 8- 11 tahun.

3. Mengapa (Why)

Masalah Ini terjadi karena minimnya pengenalan Bagindo Azizchan kepada Target audience, khususnya pelajar kota Padang, masih

banyak yang belum mengetahui informasi tentang sosok Bagindo Azizchan

4. Kapan (When)

Masalah ini terjadi pada saat ini, mengingat belum adanya video pembelajaran profil Bagindo Azizchan yang bersifat audio-visual

5. Dimana (Where)

Masalah ini terjadi di kota Padang, Sumatera Barat.

6. Bagaimana (How)

Timbulah ide pemikiran dimana semua yang menyangkut dengan Bagindo Azizchan dimulai dari mulai masa kecilnya, pendidikan dan potensi pemikiran sosok Bagindo Azizchan akan diperkenalkan kepada khalayak melalui video profil Bagindo Azizchan menggunakan teknik *motion graphic*

A. PEMBAHASAN

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dalam perancangan *motion graphic* profil Bagindo Azizchan ini adalah mempengaruhi target *audience* agar mengenal tokoh Pahlawan Bangsa yang berasal dari Kota Padang yang digambarkan dalam bentuk *motion graphic* dengan penggunaan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami namun pesan dan makna tetap dapat tersampaikan dengan baik.

2. Strategi Kreatif

Program kreatif pada perancangan *motion graphic* profil Bagindo Azizchan ini menjelaskan terlebih dahulu pada target audience bagaimana perjuangan tokoh Bagindo Azizchan untuk membela tanah air nya dengan

menggunakan ilustrasi. Selain itu juga dijelaskan bagaimana perjalanan hidup tokoh Bagindo Azizchan yang penuh dengan semangat juangnya. Agar video ini terlihat lebih menarik juga ditambahkan *back sound* dan *sound effect* .

3. Program Kreatif

a. Pesan Verbal

Pesan verbal yang ingin penulis sampaikan dalam perancangan motion graphic disini menggunakan bahasa yang ringan dan mudah di pahami.

b. Pesan Visual

Pesan visual dalam perancangan *motion graphic* profil Bagindo Azizchan disini meliputi unsur tipografi, gambar, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya. Perancangan ini juga menggunakan gaya *flat design*, karena simple dan mudah dipahami.

4. Warna

Dalam pemilihan warna, penulis memilih warna *pantone*, karena pantone memiliki sifat warna yang soft, pemilihan warna juga disesuaikan dengan karakter dan psikologi dari anak-anak. Selain itu warna dominan yang digunakan dalah biru, merah, kuning, coklat, dan abu-abu. Metode warna yang digunakan pada perancangan yang akan diteraapkan pada media utama dan media pendukung

| Nama | Warna | CMYK | RGB |
|------|---|------------------------------|-------------------------|
| |  | C=50 M=70 Y=80 K=70 | R=128 G=36 B=21 |
| |  | C=25 M=40 Y=65 K=0 | R=196 G=159 B=108 |
| |  | C=71 M=17 Y=0 K=0 | R=34 G=166 B=222 |
| |  | C=5 M=0 Y=90 K=0 | R=163 G=237 B=50 |

5. Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang penempatan, penataan huruf untuk mendapatkan kesan tertentu agar pembaca bisa mendapat informasi secara maksimal (Hendratman, 2017:191)

Pada sebuah perancangan penggunaan typography juga sangat berpengaruh penggunaan typography membuat sebuah desain menjadi lebih kuat dan menarik. Typography yang dipakai harus memiliki unsur keterbacaan yang jelas, sehingga bisa digunakan pada media cetak maupun media elektronik. Jenis typography yang di pakai adalah

a. Arial

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

b. Microsoft Jheng Hei

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

c. Samantha

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

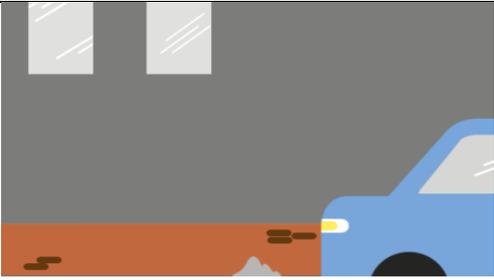
B. Final Desain

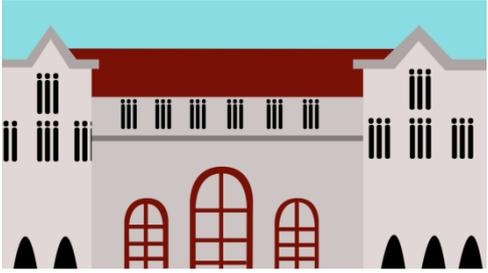
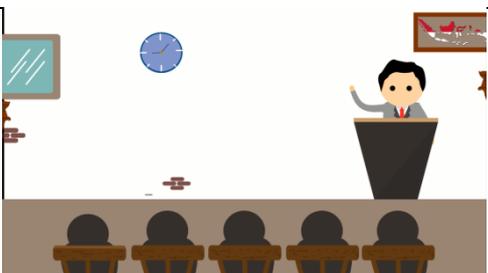
1. Media Utama

Motion Graphic merupakan media utama untuk memperkenalkan profil Bagindo Azizchan, karena *motion graphic* merupakan media kreatif yang akan menarik untuk pelajar usia 8-11 tahun sebagai target *audience*.

Tabel .Storyboard

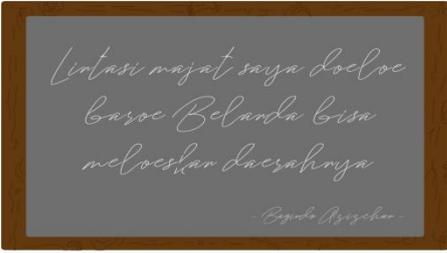
| Frame | Video | Sound | Durasi |
|-------|--|--|--------|
| 1 |  Menampilkan peta Indonesia | <i>Sound FX, Narator, dan back sound</i> | 5dtk |

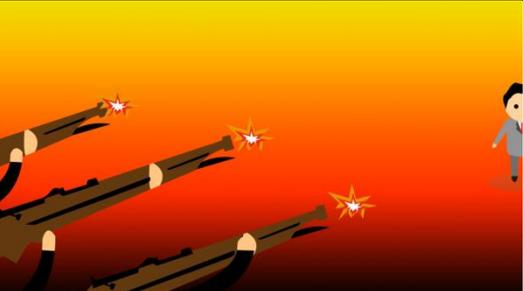
| | | | |
|---|---|--|--------|
| 2 |  <p data-bbox="639 600 1083 689">Menampilkan rumah adat Minang Kabau</p> | <p data-bbox="1155 398 1273 651"><i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i></p> | 15 dtk |
| 3 |  <p data-bbox="671 1059 1051 1104">Kelahiran Bagindo Azizchan</p> | <p data-bbox="1155 835 1273 1088"><i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i></p> | 9 dtk |
| 4 |  <p data-bbox="687 1469 1035 1514">Pendidikan di HIS padang</p> | <p data-bbox="1155 1216 1273 1469"><i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i></p> | 4 dtk |
| 5 |  <p data-bbox="632 1827 1099 1872">Kemudian melanjutkan ke surabaya</p> | <p data-bbox="1155 1603 1273 1856"><i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i></p> | 2 dtk |

| | | | |
|---|--|---|-------|
| 6 |  <p>Sempat kuliah di RHS Jakarta</p> | <i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i> | 5 dtk |
| 7 |  <p>Balik ke kampung halaman</p> | <i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i> | 7 dtk |
| 8 |  <p>Aktif dibidang pendidikan</p> | <i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i> | 7 dtk |
| 9 |  <p>Bergabung menjadi anggota organisasi</p> | <i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i> | 8 dtk |

| | | | |
|----|--|--|--------|
| 10 |  <p data-bbox="663 591 1062 629">Tentara Belanda menilai dapat</p> | <p data-bbox="1155 344 1278 600"><i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i></p> | 9 dtk |
| 11 |  <p data-bbox="746 943 979 981">Azizchan di tahan</p> | <p data-bbox="1155 696 1278 952"><i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i></p> | 14 dtk |
| 12 |  <p data-bbox="647 1281 1078 1319">Setelah proklamasi kemerdekaan</p> | <p data-bbox="1155 1057 1278 1312"><i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i></p> | 7 dtk |
| 13 |  <p data-bbox="687 1677 1038 1715">Menjadi Wali Kota Padang</p> | <p data-bbox="1155 1453 1278 1709"><i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i></p> | 13 dtk |

| | | | |
|----|--|--|-------|
| 14 |  <p>Dalam masa jabatan</p> | <p><i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i></p> | 6 dtk |
| 15 |  <p>Menerima surat dari sekutu</p> | <p><i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i></p> | 4 dtk |
| 16 |  <p>Surat penyerahan kekuasaan</p> | <p><i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i></p> | 3 dtk |
| 17 |  | <p><i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i></p> | 3 dtk |

| | | | |
|----|--|---|--------|
| 18 |  <p>Moto hidup Bgd. Azizchan</p> | <p><i>Sound FX, Narator, dan back sound</i></p> | 7 dtk |
| 19 |  <p>Melakukan penangkapan</p> | <p><i>Sound FX, Narator, dan back sound</i></p> | 10 dtk |
| 20 |  <p>Bgd. Azizchan bertahan di Padang</p> | <p><i>Sound FX, Narator, dan back sound</i></p> | 7 dtk |
| 21 |  <p>Dalam perjalanan</p> | <p><i>Sound FX, Narator, dan back sound</i></p> | 7 dtk |

| | | | |
|----|--|---|-------|
| 22 |  | <i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i> | 4 dtk |
| 23 |  <p data-bbox="627 902 1098 943">Pihak Belanda mencegah perjalanan</p> | <i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i> | 4 dtk |
| 24 |  <p data-bbox="727 1328 995 1368">Insiden penembakan</p> | <i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i> | 9 dtk |
| 25 |  <p data-bbox="743 1749 979 1789">Simbol perlawanan</p> | <i>Sound FX,</i> Narator, dan <i>back sound</i> | 6 dtk |

Media utama merupakan inti dari pada karya akhir perancangan *motion graphic* profil Bagindo Azizchan. *Motion graphic* di jadikan sebagai media utama pada pengerjaan karya akhir penulis karena belum adanya sistem informasi mengenai profil Bagindo Azizchan

Program kreatif pada Video Profil Bagindo Azizchan Menggunakan Teknik *Motion Graphic* akan disampaikan melalui media audio visual yaitu *motion graphic*. Pada dasarnya *motion graphic* adalah susunan gambar atau *frame* yang digabungkan sehigga menimbulkan ilusi gerak. Tetapi *motion graphic* tidaklah sedetail pada gerak animasi setiap susunan gambarnya. *Motion graphic* banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan seperti hiburan, media presentasi, media iklan/promosi. Peran *motion graphic* dalam video profil Bagindo Azizchan terhadap *audience* sangat diperlukan untuk memberikan daya tarik, dimana isi pesan verbal bisa disajikan dalam bentuk video yang menarik.

Dalam pembuatan *motion graphic* profil Bagindo Azizchan penulis menggunakan narrator untuk membacakan narasi, dimana narasi yang disampaikan oleh narator bertujuan untuk memperjelas gambar atau video yang ditampilkan. Proses perekaman suara narator disebut "*dubbing*" dalam pembacaan naskah yang menjadi tagline film tersebut. Pembuatan media utama dalam pembuatan *motion graphic* profil Bagindo Azizchan ini melalui beberapa proses agar hasil diciptakan dapat tampil lebih baik.

2. Media Pendukung

a. Cover cd



Gambar Cover CD

Cover CD ini dipilih karena unsur visual, dari identity yang terdapat pada rancangan. Komposisi yang disusun dalam desain secara harmonis antara bagian dan komunikasi dengan menggunakan bahasa visual yang disampaikan melalui media dengan mengolah elemen grafis yang berupa bentuk, gambar, dan tatanan sehingga target audience sangat mudah memahaminya.

b. Baju



Gambar Baju

Desain pada baju yang dipilih karena media ini mempunyai salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam desain grafis karena *icon* visual yang seimbang dan *simple* di tengah baju.

c. Totebag



Gambar *Totebag*

Desain ini dipilih karena, media ini mempunyai salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan pesan dalam desain grafis karena penempatan icon visual dan hidline yang seimbang dan *simple* di tengah tote bag.

d. Notebook



Gambar *Notebook*

Desain ini terpilih karena visualisasi antara ilustrasi dan warna yang dimiliki oleh buku ini mengikuti gaya desain media pendukung, dan memiliki keseimbangan antar ilustrasi maupun warna.

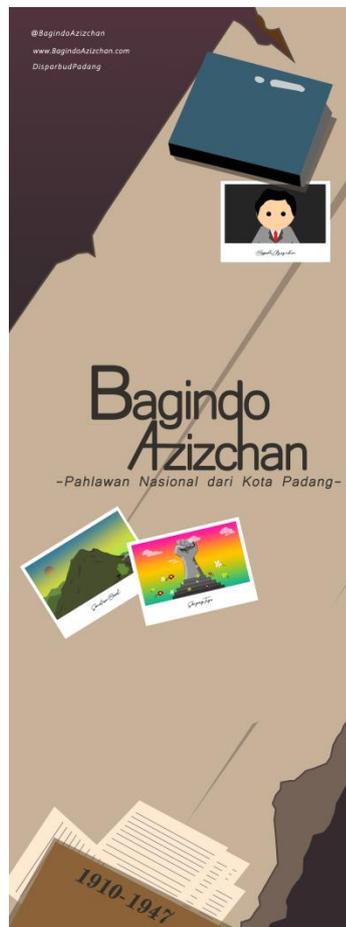
e. Poster



Gambar Poster

Desain pada poster yang dipilih karena penempatan icon visua dan *headline* yang seimbang, sehingga menghasilkan desain poster yang simple, menarik, dan memiliki keseimbangan dalam komposisi yang menghindari kesan berat atau suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsurnya dan juga terdapat *identity* pada perancangan.

f. *X Banner*



Gambar *X Banner*

Desain *xbanner* memiliki penempatan icon visual, headline, dan tagline yang seimbang dan keterbacaan yang jelas sehingga menghasilkan desain yang menarik, seimbang dan sederhana, karena dengan komposisi yang seimbang dan desain yang harmonis dimaksudkan agar *audience* mudah memahaminya.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan motion graphic profil Bagindo Azizchan maka perancang menyimpulkan sebagai berikut :

Dengan adanya perancangan motion graphic profil Bagindo Azizchan, pelajar mengetahui kisah perjalanan hidup tokoh Bagindo Azizchan serta moral yang dicontohkan oleh tokoh, sehingga nantinya diharapkan pelajar khususnya pelajar Kota Padang dapat mengetahui perjuangan Bagindo Azizchan untuk membela negara serta dapat mencontoh sikap dan moral Bagindo Azizchan yang teguh akan pendirian dan semangat juang untuk negaranya.

Dalam pencapaian perancangan motion graphic profil Bagindo Azizchan , selain menggunakan media utama dalam bentuk motion graphic, perancang juga menggunakan media pendukung seperti cover CD, poster, x-banner, tote bag, notebook, dan T-shirt. Media pendukung ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pelajar akan pentingnya moral semangat juang untuk membela tanah air Indonesia.

D. Saran

Berdasarkan perancangan motion graphic profil Bagindo Azizchan dapat disimpulkan beberapa saran yaitu :

1. Bagi pemerintah Kota Padang agar bersama sama menghimbau masyarakat untuk kembali meningkatkan rasa nasionalisme kita terhadap negara Indonesia dan selalu menjaga moral agar terhindar dari perpecahan yang sedang marak pada saat ini.
2. Bagi pelajar Kota Padang supaya selalu mengingat jasa para tokoh pahlawan yang telah berjuang demi bangsa dan negara Indonesia serta menanamkan jiwa patriot sejak dini.
3. Diharapkan semakin banyaknya media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman supaya tidak menimbulkan rasa jenuh terhadap pelajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, F. Et al. 2017. Perancangan Video Profile sebagai Media Promosi STMIK CIC dengan teknik Motion Graphic Menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic. *Jurnal digit*, 7(1): 74-85
- Fatimah, Siti, Emizal Amri, Yasrina Ayu dan Mestika Zed. 2007. *Bgd. Azizchan, 1910-1947 Pahlawan Nasional dari Kota Padang*. Padang: Universitas Negeri Padang, PKSBE
- Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2015. *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional*.
- Machda, Firman. 2010. "*History Of Motion Graphic*" Motion By Design. Edisi 1 Februari 2010.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mulyana, Dedi. 2013. *Teori Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pujiyanto. 2013. *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta. Penerbit Andi
- 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).
- Sukarno, Iman Satriaputra. 2014. *Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi*. Bandung : Institut Teknologi Bandung
- Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Andi
- Yin, K, Robert. 2013. *Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.