

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* CERITA RAKYAT MANANGKABAU

Aulia Afif . Z¹, Hendra Afriwan²

Universitas Negeri Padang

Universitas Negeri Padang

Email

[:aff.punya1@gmail.com](mailto:aff.punya1@gmail.com)

ABSTRAK

Kurangnya ketertarikan terhadap cerita rakyat yang disajikan dalam bentuk *teks book* dengan ilustrasi yang minim membuat anak-anak usia 13-23 tahun kini cenderung lebih menyukai audio visual dibandingkan membaca. Terutama anak-anak usia 13-23 tahun akan jauh lebih mudah mengingat dan memahami jika dibantu oleh objek visual seperti komik dan animasi. Untuk menarik minat remaja dalam melestarikan cerita rakyat dan norma-norma budaya maka dibuatlah perancangan *Motion Graphic* Cerita Rakyat Manangkabau yang dapat memvisualisasikan cerita yang lebih menarik dan memberi pesan moral.

Metode perancangan *motion graphic* cerita rakyat manangkabau menggunakan perancangan pengembangan 4-D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Yang terbagi atas 4 bagian yaitu : 1. Tahap pendefinisian (*Defenitif*), 2. Tahap perancangan (*Design*), 3. Tahap pengembangan (*Develop*), 4. Tahap Desimilasi (*Desiminate*). Analisis perancangan ini menggunakan deskriptif kualitatif dan pendekatan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Oportunity, Threat*) untuk menemukan solusi dari masalah yang dihadapi.

Media utama *motion graphic* cerita rakyat manangkabau dirancang secara inovatif dan kreatif sehingga pesan-pesan yang terkandung di dalam cerita seperti nilai moral, edukasi dan budaya dapat tersampaikan dengan baik. Lalu di dukung media pin, poster, youtube, Instagram, stiker, *notebook*, dan *T-shirt*.

Kata kunci: *Motion Graphic*, Adu Kerbau, Cerita Rakyat

ABSTRAK

The lack of attraction of folklore with minimum illustration presented in the textbook force the children around 13-23 years old to pick the audio visual. This situation makes the children does not like to read the book anymore. As easier for those children to remembered and understood the story if its visualize like comic and animation. In other words, the writer makes the motion graphic of Manangkabau folklore to attract those children attention in preserving the folklore and the society's norms. This motion graphic is hoping to present the moral message and visualize the story in more attractive ways.

The design of motion graphic of folklore Manangkabau is using the 4-D design. The 4-D design is kind of the development of learning tools. This design is developed by S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, and Melvyn I. Semmel (1974:5). This design consists of 4 parts, they are: 1. Definitive, 2. Design, 3. Development, and 4. Desiminate. The analysis of this design is using the descriptive qualitative and SWOT analysis approach (Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats) in order to find the solution of the problem above.

The main media of motion Manangkabau folklore graphic is designed in innovative and creative ways. Besides, This media is also supported by using the pin media, poster, social media (YouTube, Instagram), stickers, notebook and T-shirt, so that the messages consist in the story such as moral, educative and cultural values is fully delivered.

Keyword: *Motion Graphic, buffalo fight, folklore*

A. PENDAHULUAN

terdapat lebih dari 1.300 suku bangsa di Indonesia, salah satunya Minangkabau yang terletak di Indonesia bagian barat, yaitu Sumatera Barat. Minangkabau memiliki kekayaan dan keunikan budayanya. Budaya tutur masyarakat Minangkabau dapat dilihat pada petatah-petitihnya yang memuat segala tata aturan masyarakat Minangkabau dalam bersikap dan mengambil sebuah keputusan.

Cerita rakyat wajib diketahui oleh setiap masyarakat karena cerita rakyat memiliki ciri khas budaya yang harus dilestarikan serta pesan moral yang berguna untuk kehidupan sehari-hari seperti dalam cerita rakyat di Minangkabau salah satunya tentang asal-usul nama Minangkabau.

Dewasa ini, cerita rakyat di Sumatera Barat tidak begitu diminati oleh generasi muda saat ini, Kurangnya ketertarikan terhadap cerita rakyat yang disajikan dalam bentuk *teks book* dengan ilustrasi yang minim membuat anak-anak usia 13-23 tahun kini cenderung lebih menyukai audio visual dibandingkan membaca. Terutama anak-anak usia 13-23 tahun akan jauh lebih mudah mengingat dan memahami jika dibantu oleh objek visual seperti komik dan animasi. Agar terciptanya kecintaan remaja terhadap budaya lokal terutama terhadap cerita rakyat, perancang menggunakan media *motion graphic* yang tengah diminati generasi sekarang.

Motion graphic merupakan gabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi, video, dan audio dengan menggunakan teknik animasi. Animasi sederhana dalam *motion graphic* ini lebih pada permainan layer per layer, antara layer yang berisi tokoh dan *background*. Pergerakan objek dilakukan dengan pergerakan ke kiri ke kanan maupun *zoom in* dan *zoom out* selain itu juga menggunakan suara narasi

sebagai pengantar cerita atau menggunakan balon teks dengan demikian visualisasi komik menjadi semakin variatif.

Motion graphic di Indonesia belum sepopuler diluar negeri. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat cerita rakyat dalam bentuk *motion graphic*. Cerita rakyat Minangkabau dapat menjadi potensi yang baik sebagai langkah awal agar anak-anak dapat mengetahui dan mengambil pelajaran dari cerita tersebut. Salah satu cerita rakyat Minangkabau yang diangkat dalam bentuk *motion graphic* yaitu cerita tentang bagaimana pertarungan adu kerbau di Minangkabau. Dengan demikian judul laporan dari karya akhir ini adalah **“Perancangan *Motion Graphic* Cerita Rakyat Manangkabau”**.

B. METODE PERANCANGAN

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dan model perancangan yang digunakan dalam metode perancangan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974:5). Yang terbagi atas 4 bagian yaitu: 1.Tahap pendefenisian (*Defenitif*), 2.Tahap perancangan (*Design*), 3.Tahap pengembangan (*Develop*), 4.Tahap Desimilasi (*Desiminate*) .

1. *Strenght* (kekuatan)

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 Amerika. *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.

2. *Weakness* (kelemahan)

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

3. *Opportunity* (peluang)

Motion graphic jarang mengangkat tema cerita rakyat seperti cerita Manangkabau ini menjadi peluang karena ini menjadi sesuatu yang baru. Jarangnya ada *motion graphic storytelling* bertema cerita rakyat ini membuat kurang adanya persaingan lokal sehingga dapat lebih mudah menarik perhatian remaja di Indonesia.

4. *Threat* (ancaman)

Remaja kini lebih menyukai sejarah asing dan mulai mengabaikan sejarah lokal, seta 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 lokal.

C. PEMBAHSAN

1. Media Utama

Media utama yang digunakan yaitu *Motion graphic*. *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 (Rosandi, M : 2019)

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.

Motion graphic cerita rakyat Manangkabau 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 ini dirancang untuk menumbuhkan minat generasi muda terhadap cerita lokal dengan dirancang semenarik mungkin sehingga mudah dipahami. Media utamanya adalah *motion graphic* yang berfokus pada *storytelling* seperti 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

Motion Graphic Cerita Rakyat Manangkabau menggunakan pendekatan verbal berupa narasi yang menceritakan kejadian tiap adegan yang ditampilkan dengan penggunaan bahasa yang mudah untuk dimengerti dan dipahami oleh target audien yaitu remaja. Penggunaan bahasa dalam perancangan bersifat sederhana, tidak berbelit-belit dan dapat tersampaikan dengan baik.



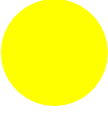

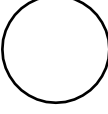



3. Pendekatan Visual

a. Format Desain *Motion Graphic* Cerita Rakyat Manangkabau

Perancangan *motion graphic cerita rakyat Manangkabu* diawali dengan melihat serta mencermati mengenai fenomena saat ini dimana para remaja di Indonesia kurang memiliki minat terhadap cerita lokal dan lebih mengetahui cerita rakyat dari luar negeri. Media hiburan seperti game, komik, dan animasi negara lain yang mengangkat tema cerita rakyat sangat diminati oleh remaja di dalam negeri. Cerita Rakyat tentang adu kerbau antara kerbau kerajaan minangkabau dan kerajaan Majapahit sangat populer dan diyakini oleh banyak orang sebagai cerita asal usul nama Minangkabau, namun tidak banyak generasi muda saat ini yang tau alur ceritanya. Lalu dilanjutkan dengan proses meringkas kejadian penting dalam buku *Tambo* 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 cerita yang menggunakan dialog dan elemen-elemen pendukung secara rinci. Menggambar sketsa kasar, *lining*, dan mewarnai langsung secara digital.

4. Warna

Warna-warna yang digunakan dalam Perancangan *Motion Graphic* Cerita Rakyat Manangkabau menggunakan warna merah, kuning, serta warna – warna yang cerah lainnya. Berikut warna yang dominan digunakan dalam *motion graphic*.

Nama	Warna	RGB
Merah		R : 194 G : 11 B : 13
Emas		R : 215 G : 170 B : 60
Kuning		R : 255 G : 255 B : 0
Jingga		R : 255 G : 190 B : 10
Putih		R : 0 G : 0 B : 0
Cokelat		R : 172 G : 110 B : 20
Biru		R : 25 G : 181 B : 254
Hitam		R : 0 G : 0 B : 0

5. Logo

Perancangan logo ditujukan sebagai pembeda dengan identitas lain. Logo pada *motion graphic* cerita rakyat manangkabau dirancang dari bentuk kerbau yang disederhanakan. Warna merah yang menggambarkan keberanian datuk dalam mengambil keputusan dan warna kuning yang menggambarkan optimis untuk menang.



Gambar 1. Logo Manangkabau

6. Font

Jenis *font* yang digunakan dalam perancangan *motion comic* cerita rakyat manangkabau adalah jenis huruf yang mempunyai sifat muda, universal, dan modern. *Font* yang dipakai dalam *motion comic* ini adalah *Comic Sans MS*, *Bangers*, dan *Caviar Dream*.

1) *Comic Sans MS*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

2) *Bangers*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

3) *Caviar Dream*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

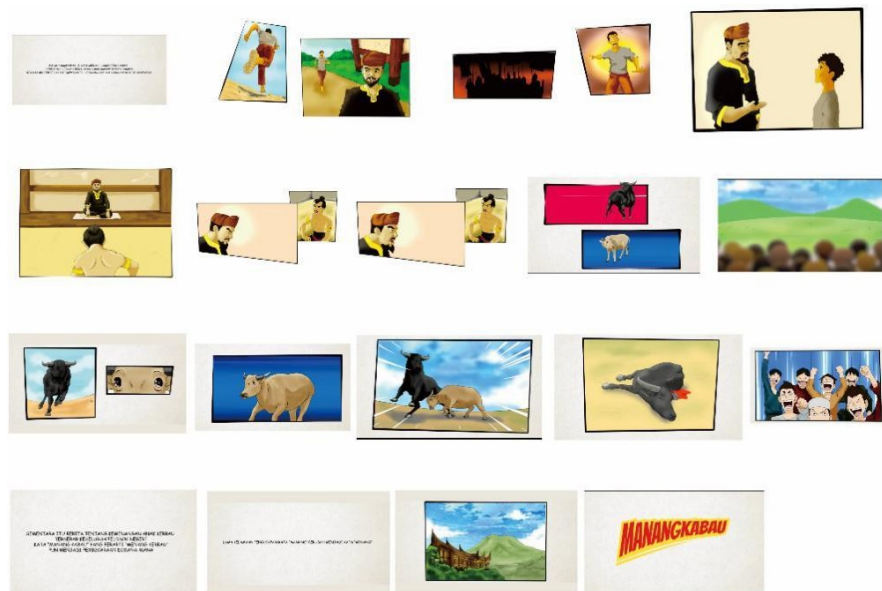
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

D. FINAL DESAIN

1. Media Utama

a. Motion Graphic



Gambar 2. Kumpulan *scene* dari *Motion Graphic* Cerita Rakyat

Manangkabau

2. Media Pendukung

a. Pin



Gambar 3. Pin

b. Poster



Gambar 4. Poster

c. Youtube



Gambar 5. YouTube

d. Stiker



Gambar 6. Stiker

e. T-shirt



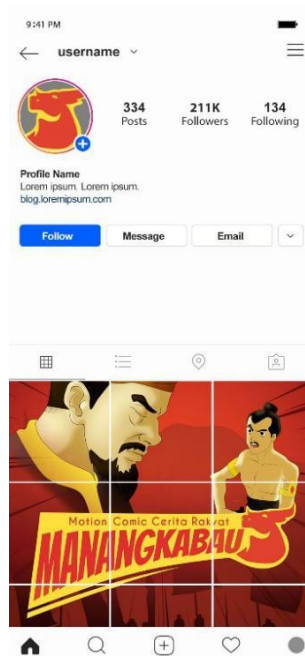
Gambar 7. T-Shirt

f. Notebook



Gambar 8. Notebook

g. Instagram



Gambar 9. Instagram

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Cerita lokal kini mulai diabaikan oleh generasi muda, dikarenakan kurangnya minat remaja dalam membaca cerita lokal yang tersedia hanya dalam teks. Cerita rakyat Manangkabau adalah salah satu lokal dari daerah Sumatera Barat. Cerita ini dulu sempat diyakini sebagai asal-asul nama Minangkabau. Namun banyak generasi muda sekarang yang tidak mengetahui cerita ini.

Motion graphic cerita rakyat Manangkabau bertujuan untuk menghibur, memberi informasi, dan menarik minat generasi muda terhadap cerita rakyat di Sumatera Barat. Kisah Manangkabau mengandung pesan akan perjuangan, tetap tenang serta tidak gegabah dalam situasi yang genting.

Karakter utama dalam *motion graphic* adalah Datuk yang merupakan pemimpin di Minangkabau. Pembuatan *motion graphic* menggunakan aplikasi *Paint Tool SAI* sebagai aplikasi menggambar dan mewarnai, serta aplikasi *Adobe After Effect* dan *Wondershare Filmora9* sebagai aplikasi untuk merancang gambar menjadi *motion graphic*.

Media utama berupa *motion graphic* berdurasi 4 menit 7 detik dan dilengkapi oleh media pendukung seperti *youtube*, *instagram*, *notebook*, *t-shirt*, *sticker*, pin, dan poster

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas diharapkan dengan adanya *motion graphic* ini perancang berharap generasi muda tertarik kepada cerita lokal dan melestarikannya. khususnya disumatera barat dapat menghargai konten media lokal yang memuat cerita rakyat.

DAFTAR RUJUKAN

Rosandi, Muhammad Rozi. 2019. *Perancangan Motion Graphic Sejarah Kerajaan Majapahit Dari Terbentuk Hingga Masa Kejayaan*. Padang: Universitas Negeri Padang.

Baihaqi, Iqbal, 2018. *Perancangan komik Kisah Kerajaan Linge Aceh Tengah*. Padang: Universitas Negeri Padang.

Hadi, Masykura. S. 2018. *Perancangan Media Buku Pop-Up Cerita Rakyat Rambun Pamenan Sumatera Barat*. Padang: Universitas Negeri Padang.

ZIKRI NOVINDRA, Dr M.Nasrul Kamal, M.Sn "MOTION GRAPHIC PROFIL BAGINDO AZIZCHAN." DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual 9, no. 2 (2019).