

MOTION GRAFIS
SEJARAH JEMBATAN RATAPAN IBU PAYAKUMBUH
SUMATERA BARAT

Satria Antomi¹, Zubaidah²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email : antomisatria@gmail.com

ABSTRAK

Kota Payakumbuh memiliki peristiwa sejarah. Diantara peristiwa sejarah yang terjadi di kota Payakumbuh disebut dengan jembatan Ratapan Ibu. Jembatan tersebut merupakan salah satu bukti sejarah perjuangan di Sumatera Barat ,khususnya di Kota Payakumbuh. Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap kisah sejarah dan bukti peninggalan sejarah jembatan Ratapan Ibu. Menyebabkan generasi setelahnya kurang mengetahui kisah dan kurang memperdulikan bukti sejarah nya. Perlu dikomunikasikan kembali peristiwa sejarah tersebut kepada masyarakat, melalui *motion graphic*. Keunggulan *motion graphic* merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi, video dan audio dengan menggunakan teknik animasi.

Metode perancangan yang digunakan ialah metode perancangan 4D (*four-D*) dengan menggunakan 4 tahapan perancangan, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Sumber data yang digunakan dalam perancangan ini berupa pernyataan (statement) tentang alat, sifat, keadaan, dan kegiatan tertentu yang bersangkutan.

Hasil perancangan berupa karya *motion graphic* yang mempunyai cerita, gambar, dan audio, dapat membuat generasi muda zaman sekarang mempelajari sejarah lokal, sehingga kelestariannyapun dapat terus terjaga. *Motion graphic* sejarah jembatan Ratapan Ibu ditunjang dengan media pendukung berupa *Mug, Billboard, totebag, Youtube, instagram, twitter* dan *facebook*, yang mampu mempromosikan *Motion Graphic* Sejarah Jembatan Ratapan Ibu.

Kata Kunci: *Motion Graphic, Sejarah, Jembatan Ratapan Ibu, Payakumbuh*

**MOTION GRAPHIC
HISTORY OF RATAPAN IBU BRIDGE PAYAKUMBUH
WEST SUMATERA**

Satria Antomi¹, Zubaidah²

Visual Design Communication Study Program
Faculty of Language and Arts, Padang State University
Email : antomisatria@gmail.com

ABSTRACT

Payakumbuh has historical events. Among the historical events that occurred in the city of Payakumbuh called the Ratapan Ibu bridge. The bridge is one proof of the history of struggle in West Sumatra, especially in Payakumbuh City. Lack of public appreciation for historical stories and evidence of historical heritage of the Ratapan Ibu bridge. This causes the later generations to know less about the story and care less about its historical evidence. It is necessary to re-communicate these historical events to the public, through *motion graphics*. The advantage of *motion graphics combination* is aof illustration, typography, photography, video and audio using animation techniques.

The design method used is the 4D (design method *four-D*) using 4 design stages, namely define, design, development, and disseminate. Sources of data used in this design are in the form of statements about the tools, properties, conditions and specific activities concerned.

The design results in the form of motion graphics that have stories, pictures, and audio, can make today's young generation learn local history, so that its sustainability can be maintained. *The motion graphic of the history of the Ratapan Ibu bridge* is supported by supporting media in the form of *mugs, billboards, tote bags, Youtube, Instagram, twitter and facebook*, which are able to promote the *Motion Graphic of the History of the Ratapan Ibu Bridge*.

Keywords: *Motion Graphic, History, Mother's Lamentation Bridge, Payakumbuh*

A. Pendahuluan

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar dan merdeka. Di balik itu tersimpan sejarah perjuangan dalam menghadapi para penjajah. Sebelum bersatu dan meraih kemerdekaan, Indonesia pernah dijajah oleh Belanda dan Jepang. Namun para pejuang dari setiap daerah dapat mempertahankan daerahnya masing-masing sehingga setiap daerah mempunyai kisah perjuangan tersendiri.

Payakumbuh merupakan salah satu kota di Sumatera Barat yang memiliki peristiwa sejarah. Diantara peristiwa sejarah yang terjadi di kota Payakumbuh ialah sejarah jembatan Ratapan Ibu. Jembatan tersebut merupakan salah satu bukti sejarah perjuangan di Sumatera Barat, khususnya di Kota Payakumbuh. Dahulunya tempat ini (Jembatan Ratapan Ibu) dijadikan tempat eksekusi para pejuang yang ditangkap oleh belanda. Para pejuang yang ditangkap Belanda tersebut digiring dan dipaksa berbaris di pinggir jembatan, lalu ditembak dengan senjata api hingga jatuh ke sungai Batang Agam.

Pada umumnya sejarah hanya diceritakan dalam bentuk tulisan-tulisan dalam sebuah buku sehingga membuat generasi muda merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengetahui sejarah. Saat ini generasi muda kecenderungan lebih menyukai audio visual dibandingkan dengan membaca. Untuk menarik minat generasi muda dalam memahami peristiwa sejarah, pada saat ini telah diciptakan berbagai media yang bersifat menghibur seperti film, animasi dan game yang semakin berkembang di berbagai kalangan masyarakat.

Dengan adanya media yang bersifat menghibur, maka untuk dapat menyampaikan peristiwa sejarah jembatan Ratapan Ibu kepada para generasi muda dapat digunakan media audio visual. Karena dibantu dengan audio dan objek visual yang akan membuat penyampaian sejarah lebih menarik karena diiringi suara ,gambar dan gerak, khusus untuk menyampaikan peristiwa sejarah Ratapan Ibu dengan menggunakan *motion graphic*.

Menurut Rosandi (2019) motion grafis merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi, video dan audio dengan menggunakan teknik animasi. Motion grafis lebih kaku dibandingkan animasi yang berfokus pada gerak tangan, kaki, mulut, dan mata. Motion grafis berfungsi sebagai media komunikasi visual, menurut Hartono (2018:141-142) fungsi utama komunikasi visual adalah untuk memperlancar proses komunikasi. Tapi di sisi lain media juga berfungsi sebagai alat untuk: (1) memudahkan penyampaian pesan atau informasi, (2) membangkitkan motivasi penerima pesan, (3) mengefektifkan proses komunikasi, (4) mengefisiensi waktu proses komunikasi, (5) menghubungkan komunikator dengan komunikan yang berjauhan, (6) meningkatkan daya tarik informasi atau pesan, dan (7) memperjelas isi dan maksud dari pesan atau informasi yang akan disampaikan.

B. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode perancangan 4D (four-D). Menurut Wijaya (2019), Metode perancangan

4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu *define* (pendefenisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

1. *Define*

Tahapan *Define* adalah tahapan mendefenisikan perancangan. Tahapan ini dilakukan dengan pendekatan kreatif dengan mempertimbangkan jangkauan dan frekuensi. Kemudian juga dengan menentukan target audience melalui segmentasi geografis, demografis, dan psikografis. Dengan tujuan mempermudah *audience* dalam memahami alur sejarah secara visual.

2. *Design*

Tahap *Design* adalah tahap merancang menggunakan metoda berfikir pada tahap ini digunakan mind mapping dengan konsep *Attention*. *Interest*, *Desire*, *Action*, dan *Satification* yang disingkat AIDA+ S.

3. *Development*

Tahap *Development* adalah tahap pengembangan. Setelah membuat karya maka karya akan dikembangkan setelah mendapatkan hasil dari beberapa aspek yaitu dengan memperoleh keputusan dari ahli animasi khusus bidang *motion graphic*. Lalu, melakukan uji kelayakan dengan eberapa fungsi seperti sarana hiburan, informatif, edukatif dan persuasif, yang di lakukan kepada khalayak yang terdiri dari akademisi, masyarakat generasi muda kota Payakumbuh, sebagai penguatan penulis dalam merancang.

4. Disseminate

Tahap Disseminate adalah tahap penyebaran dengan melakukan ujian akhir dan memperkenalkan media pendukung yaitu, mug, billboard, totebag, instagram, youtube, twitter, dan facebook.

C. Pembahasan

1. Media Utama

Perancangan motion graphic Sejarah Jembatan Ratapan Ibu ini bertujuan untuk menginformasikan kembali dan memvisualisasikan mengenai sejarah yang terkandung pada Jembatan Ratapan Ibu. Sepanjang video motion graphic ini penulis ingin menyampaikan kepada audiens tentang kejadian-kejadian yang terjadi dalam peristiwa sejarah Jembatan Ratapan Ibu yang terkandung dalam sebuah monumen jembatan ratapan ibu yang masih ada sampai saat ini dan mempunyai sejarah peristiwa tragedi saat masyarakat mempertahankan tanah airnya dalam menghadapi para penjajah, di antara pesan yang akan di sampaikan adalah tentang bagaimana sejarah penamaan Jembatan ratapan ibu, bagaimana reka kejadian yang terjadi pada saat agresi militer ke-II di kota Payakumbuh, daftar nama korban-korban yang di ketahui.

Penggunaan narasi dalam video motion graphic ini akan di bawakan oleh seorang pria dengan artikulasi yang jelas dan tegas agar pesan dapat dengan mudah di mengerti oleh audiens, backsound juga

di tambahkan agar menambah kesan dramatik untuk memperkuat pesan yang di sampaikan.

2. Pendekatan Verbal

Dalam video motion graphic ini nantinya akan menggunakan narasi yang di bawakan oleh seorang narator untuk memperjelas informasi cerita secara verbal dan juga akan diiringi musik backsound agar mendukung suasana sehingga lebih menarik untuk di simak audiens.

3. Pendekatan Visual

Pada dasarnya pembuatan visual motion graphic Sejarah Jembatan Ratapan Ibu Ini menggunakan konsep AIDA+S dalam perancangannya. Proses pembuatan motion graphic ini melalui beberapa tahapan yaitu dimulai dari mengumpulkan informasi, merancang naskah, storyboard, perancangan ilustrasi, penganimasian dan finishing.

a. Judul

“SEJARAH JEMBATAN RATAPAN IBU”

b. Storyline

1) Opening

Di awal video akan menampilkan ilustrasi pembuka, lalu dilanjutkan dengan narasi pengantar seperti kota Payakumbuh mempunyai jembatan yang bersejarah, dan tahun berapa jembatan itu

dibangun. Diiringi dengan audio yang mendukung kemisterian jembatan tersebut.

2) Content

Selanjutnya video fokus menceritakan bagaimana peristiwa yang terkandung dalam jembatan ratapan ibu, mulai dari waktu belanda datang dan menduduki kota paykumbuh, belanda menerapkan aturan keji ,mayat bergelimpangan pemuda BPNK menyerang pos pasukan belanda, masyarakat negeri sekitar dan masyarakat kota yang di curigai ditangkap dan di siksa, masyarakat digiring ke jembatan sesuai di interogasi dan dipukuli dengan sadis, masyarakat disuruh berbaris diatas jembatan dan di tembak dari belakang, pengekseskusan dan berperangan terhenti sejak cease fire, belanda meninggalkan kota payakumbuh, masyarakat kembali, masyarakat mendapat kabar, masyarakat pergi ke jembatan , para ibu - ibu meratapi kematian anaknya, dan patung ratapan ibu dibangun.

3) Closing

Penutup akan menampilkan kembali ilustrasi jembatan ratapan ibu dan narasi yang membacakan bahwa nama jembatan batang agam diganti menjadi jembatan ratapan ibu pada hari peringatan pahlawan ke 14 lalu ditutup dengan ilustrasi patung dan jembatan ratapan ibu.

D. Final Desain

1. Video Motion Graphic

Motion graphic Sejarah Jembatan Ratapan Ibu ini akan menginformasikan berbagai kejadian yang melatar belakangi sejarah penamaan Jembatan Ratapan Ibu, mulai dari waktu belanda datang ke dan menduduki kota payakumbuh, belanda menerapkan aturan keji ,mayat bergelimpangan pemuda BPNK menyerang pos pasukan belanda, masyarakat negeri sekitar dan masyarakat kota yang di curigai ditangkap dan di siksa, masyarakat digiring ke jembatan seusai di interogasi dan dipukuli dengan sadis, masyarakat disuruh berbaris diatas jembatan dan di tembak dari belakang, pengekseskusan dan perperangan terhenti sejak cease fire, belanda meninggalkan kota payakumbuh, masyarakat kembali, masyarakat mendapat kabar, masyarakat pergi ke jembatan , para ibu - ibu meratapi kematian anaknya, dan patung ratapan ibu dibangun. Berikut beberapa cuplikan motion graphic Sejarah Jembatan Ratapan Ibu :





Gambar 1.1 Bagian pertama (Kejadian saat Belanda datang dan menduduki kota payakumbuh)

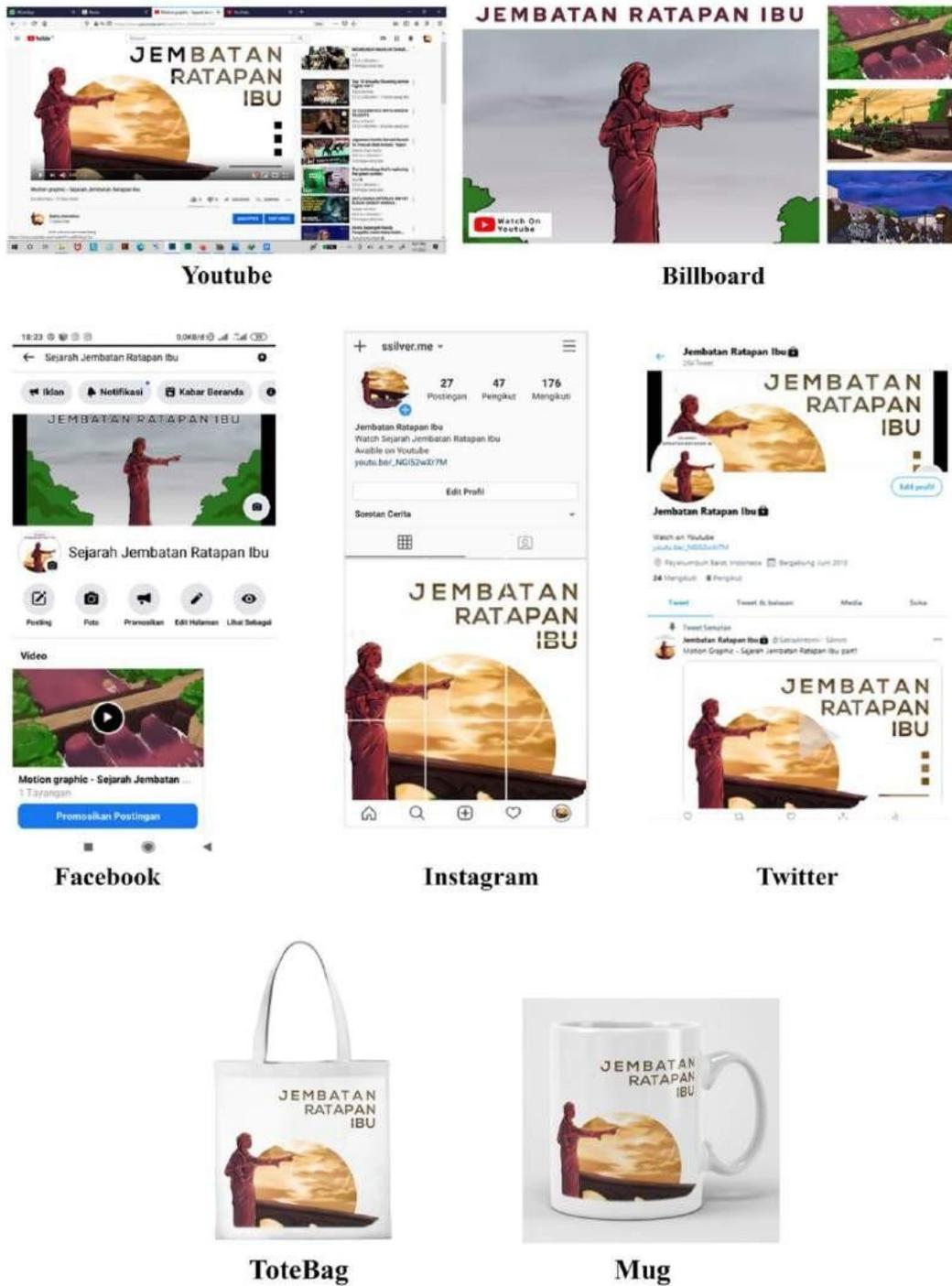
(Sumber : Satria Antomi)



Gambar 1.2 Bagian Kedua (Kejadian saat Belanda pergi setelah gencatan senjata dan kejadian yang terjadi di dalam kota setelah kepegian pasukan Belanda)

(Sumber : Satria Antomi)

2. Media Pendukung



Gambar 2.1 Media pendukung

(Sumber : Satria Antomi)

E. Penutup

1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut. *Pertama*, sejarah jembatan ratapan ibu merupakan salah satu peristiwa penting yang terjadi di kota Payakumbuh sehingga cerita sejarah jembatan ratapan ibu tidak boleh dilupakan oleh generasi muda. *Kedua*, sebagian masyarakat yang awalnya tidak mengenal jembatan ratapan ibu dapat mulai mengenal sejarah jembatan ratapan ibu yang disediakan dengan lebih menarik dan inovatif dengan media motion graphic sejarah jembatan ratapan ibu yang sudah dirancang.

Ketiga, dengan adanya motion graphic sejarah jembatan ratapan ibu ini dapat membuat generasi muda zaman sekarang yang cenderung lebih menyukai audio dari pada tulisan agar dapat mempelajari kembali sejarah lokal yang ada sehingga kelestariannya tetap terjaga. Jembatan ratapan ibu merupakan salah satu icon yang dapat dijadikan aset budaya kota Payakumbuh, sehingga penting bagi generasi muda untuk menjaga, serta memahami sejarah jembatan ratapan ibu tersebut.

Media utama berupa *motion graphic* berdurasi 5 menit dan dilengkapi oleh media pendukung seperti Mug, Billboard, Totebag, instagram, Youtube, twitter, dan Facebook.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang dapat dikemukakan, yaitu sebagai berikut.

1. Dengan motion graphic (Jembatan Ratapan Ibu) diharapkan generasi muda dapat lebih tertarik dengan cerita lokal yang disajikan dan dapat melestarikannya.
2. Dengan adanya motion graphic Jembatan Ratapan Ibu diharapkan cerita-cerita lokal lainnya juga dapat disajikan dalam bentuk motion graphic yang lebih menarik agar tetap terjaga kelestariannya.
3. Generasi muda agar tetap mengetahui sejarah dan perjuangan yang ada dilingkungannya

Daftar Rujukan

- Rosandi, M. R., Dini Faisal, S. D., Ds, M., & Ariusmedi, M. S. (2019). Perancangan Motion Graphic Sejarah Kerajaan Majapahit Dari Terbentuk Hingga Masa Kejayaan. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(3).
- Hartono, Heny. 2020. “di Rumah Unika”: Diskusi Rutin Bersama Hadapi Covid-19 oleh Unika. SCU Knowledge media
- Wijaya, D. A., & Syafwandi, M. S. (2019). REBRANDING SIRUP KAYU MANIS ALFAFA MELALUI HIGHLIGHT VIDEO. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1).