



MOTION GRAPHICS KURAMBIK SUNGAI PUA KHAS MINANGKABAU

Habibburahman¹, Eliya Pebriyeni²
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
Email: habib.burahman0908@gmail.com

Submitted: 20xx-mm-dd
Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd
DOI: 10.24036/grafiti.v1i1i1.xxxx

Abstrak

Perancangan *motion graphic* ini bertujuan untuk menciptakan sebuah model *video motion graphic* yang kreatif dan komunikatif sebagai media yang efektif dalam memberikan informasi dan edukasi mengenai senjata kurambik khas Minangkabau. Metode perancangan yang digunakan adalah metode kotak kaca atau disebut dengan *glass box method*. *Glass box method* merupakan metode berpikir secara rasional yang secara objektif dan sistematis dalam menelaah sesuatu hal secara logis dan terbatas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional. Kurambik adalah senjata tradisional khas Minangkabau yang sudah mulai tidak dikenal oleh masyarakat dikarenakan kurangnya media penyampaian informasi terkait media tersebut. Untuk itu, maka dibuatlah *motion graphics* sebagai media penyampaian informasi berupa audio visual. Analisis data yang digunakan adalah analisis 5W + 1H. Didukung dengan berbagai media pendukung untuk memperkenalkan Kurambik Sungai Pua Khas Minangkabau seperti: poster, x-banner, t-shirt, totebag, kotak CD, *cover CD*, *mug*, *social media (Instagram)*, stiker.

Kata Kunci : *motion graphic, kurambik, sungai pua, khas, minangkabau*

Abstract

This motion graphic design was intended to create a creative and communicative video graphic model as an effective medium of information and education on the unique Minangkabau kurambic weapons. The design method used was the method of glass box. Glass box method is a rational, objective, and systematic study of things logically and limited to irrational thoughts and considerations. The kurambic is a traditional weapon typical of Minangkabau which has begun to go unrecognized by the public because of the lack of media sharing information. To that end it was suggested that motion graphics was a medium for transmitting information about audio-visual media. The data analysis used is 5W+1H analysis. The results of the design of the Kurambic Sungai Pua Minangkabau motion graphic as a communication medium in the form of video-visual. Supported by various supporting media to introduce Kurambik Sungai Pua with Minangkabau Characteristic such as posters, x-banners, t-shirts, totebags, CD boxes, CD covers, mugs, social media (Instagram) and stickers.

Keywords : *motion graphic, kurambik, sungai pua, characteristic, minangkabau*





Pendahuluan

Minangkabau merupakan salah satu etnis terbesar yang berada di daerah Sumatera Barat. Minangkabau juga dikenal sebagai salah satu etnis dengan keanekaragaman peninggalan leluhur yang tinggi. Suku Minangkabau memiliki berbagai macam senjata tradisional diantaranya: keris (karih), piarik, sumpik, ruduih, klewang, pisau sirawuik dan kurambik. Nagari Sungai Pua adalah salah satu daerah yang masih memproduksi senjata tradisional di Sumatra Barat.

Nagari Sungai Pua terletak di antara Gunung Merapi dan Singgalang. Hingga saat ini, pengrajin pandai besi Sungai Pua membuat senjata daerah dengan cara tradisional. Meskipun demikian, produk yang dihasilkan tidak mengurangi daya saing karena memiliki kualitas dan ketahanan yang baik. Salah satu senjata tradisional khas Minangkabau yang diproduksi oleh pengrajin besi Sungai Pua yaitu: kurambik.

Kurambik merupakan senjata genggam jenis pisau berbentuk melengkung dan unik, serta memiliki ciri khas tersendiri, sehingga orang-orang dapat dengan mudah mengidentifikasinya. Penyebutan nama kurambik pada setiap daerah itu berbeda-beda, seperti: kerambit, karambit. Selain menjadi senjata khas Minangkabau, kurambik juga memiliki nilai-nilai sejarah, filosofi, bentuk serta ciri khas tersendiri. Dari beragamnya bentuk kerambit saat ini, masih banyak masyarakat dan generasi muda yang tidak mengetahui sejarah, makna dan nilai dari senjata kurambik.

Menurut Yuhendri Sutan Sulaiman (guru silek sawah laweh balingka, 2020) mengatakan bahwa, Cerita sejarah senjata kurambik berasal dari tambo Minangkabau yang beliau dengarkan dari guru silek yang mengajarkan kurambik padanya. Kurambik Minangkabau merupakan senjata yang sangat rahasia pada masanya, dimiliki oleh kalangan tertentu saja seperti: Niniak Mamak, Alim Ulama. Kurambik Minangkabau diinspirasi oleh para pendahulu dari taring dan kuku harimau yang mengilhami falsafah dari alam takambang jadi guru. Didaerah asal terciptanya senjata kurambik, sedikit masyarakat yang mengetahui dan mengenal senjata tersebut. Para tokoh masyarakat itu sendiri tidak banyak lagi ditemukan memakai senjata kurambik, baik dalam praktek mengajar silat maupun dalam aktivitas lainnya untuk memperkenalkan senjata tersebut ke khalayak ramai. Hal ini mengakibatkan tidak adanya upaya dari berbagai pihak dalam melestarikan senjata kurambik tersebut.

Informasi mengenai senjata kurambik ini hanya diketahui beberapa tokoh-tokoh yang ada di dalam masyarakat. Namun, hanya sebagian orang yang mendengar cerita mengenai senjata kurambik melalui leluhurnya. Minimnya informasi dalam mengenal senjata kurambik Minangkabau tersebut mengakibatkan generasi penerus setelahnya tidak mengenal atau mengetahuinya lagi. Hal-hal ini yang menjadi salah satu penyebab remaja saat sekarang tidak mengetahui senjata kurambik tersebut.

Untuk lebih membangkitkan minat remaja dalam mengenal senjata kurambik khas Minangkabau, maka diperlukan media informasi dalam memperkenalkan senjata kurambik khas Minangkabau dalam bentuk motion graphic.

Motion graphic adalah salah satu media efektif yang dapat menyediakan informasi dalam waktu singkat, mampu menyebarkan pesan dengan baik serta tepat sasaran. Dengan motion graphic ini, penyampaian informasi mengenai hal yang berkaitan dengan senjata kurambik khas Minangkabau dapat tersampaikan dengan mudah. Menurut



Krasner dalam Somantri (2016) mengatakan bahwa “Motion adalah pemilihan beberapa metode untuk melakukan pergerakan pada sebuah elemen desain, motion graphic membantu penyederhanaan sebuah pesan atau informasi yang ingin disampaikan, dengan penyajian yang menarik dan sederhana

Method/ Metode

Dalam perancangan Motion Graphic Kurambik Sungai Pua Senjata Khas Minangkabau, perancang menggunakan pendekatan metode Glass Box atau biasa disebut metode kotak kaca. Metode glass box merupakan metode berfikir rasional yang dapat mengkaji sesuatu secara objektif dan sistematis serta logis, tanpa pemikiran dan pertimbangan yang irasional seperti emosi dan rasa. Metode ini selalu berusaha untuk menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah masalah yang timbul. Metode berpikir seperti ini lazim pula disebut sebagai reasoning (Kadaroeman 2017:9).

Dalam metode Glass box terdiri atas empat tahapan yaitu tahapan persiapan, inkubasi, luminasi dan verifikasi evaluasi. Tahapan persiapan merupakan tahapan tentang kondisi awal latar belakang permasalahan sebagai pencetus desain. Tahapan inkubasi merupakan tahapan mempersiapkan diri untuk untuk mengolah segala macam data pengetahuan dalam melahirkan ide-ide. Tahap luminasi adalah tahap proses pencerahan, tahap ini berujung pada sketsa ide. Tahap verifikasi evaluasi adalah tahapan desain mengalami proses pengembangan ide dan penyelesaian serta semua proses ditinjau ulang kembali dengan metode evaluasi.

Pembahasan

Media Utama

Motion graphic merupakan penggabungan dari ilustrasi, typografi, video, dan audio dengan menggunakan teknik animasi, sehingga menjadi sebuah motion graphic yang menarik, komunikatif, serta lebih mudah dipahami dan diingat oleh target audience. Motion graphic yang digunakan pada perancangan ini lebih kaku dibandingkan dengan animasi yang berfokus pada gerak, mulut, mata, dan sebagainya.

Motion graphic ini dijadikan sebagai media utama pada pengerjaan karya akhir perancang karena belum adanya sistem informasi motion graphic tentang pengenalan senjata kurambik khas Minangkabau.

Pendekatan Verbal

Dalam Perancangan motion graphic kurambik sungai pua khas Minangkabau ini pesan yang disampaikan harus mudah diterima dan dimengerti. Konsep yang digunakan adalah narasi yang dibawakan oleh voice over seorang wanita beserta gambar animasi yang sesuai dengan narasi yang dibawakan oleh narator agar nantinya informasi bersifat serius dan dapat dibawakan dengan ceria dan santai. Dengan adanya narasi yang di sampaikan oleh narator, target audience jadi dipermudah dalam memahami isi dengan melihat tampilan visual dan mendengarkan narator. Sehingga pesan yang diinformasi dapat dengan mudah disampaikan, walaupun tanpa melihat video motion graphic sekalipun pesan dapat tersampaikan dengan baik

Pendekatan Visual

Proses pembuatan *video profile* ini terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

a. Tahap Pra Produksi

- 1) Menentukan ide cerita
- 2) Penulisan naskah

Scene 1

Dimulai dari opening, Tampilan buku yang tiba-tiba muncul dan tersusun dengan rapi, kemudian terbuka dan menampilkan lembaran halaman dari buku-buku tersebut.

Scene 2

Setelah lembaran buku terbuka, dan menuju ke halaman buku yang akan menjelaskan tentang senjata kurambik. Tampilan awalnya dimulai dengan dedaunan yang perlahan terbuka dan terdapat sebuah karakter yang akan menjelaskan apa itu senjata kurambik tersebut.

Scene 3

Menjelaskan tentang sejarah dan persebaran senjata kurambik Minangkabau dalam bentuk map peta.

Scene 4

Memberikan informasi mengenai awal terciptanya senjata kurambik dengan visual dua ekor harimau yang berkelahi.

Scene 5

Selanjutnya, karakter akan menjelaskan varian dari senjata kurambik serta menjelaskan bentuk dan ciri-ciri dari unit bagian dari senjata kurambik Minangkabau tersebut.

Scene 6

Menginformasikan kepada target audience dimana tempat salah satu senjata kurambik Minangkabau itu dibuat.

Scene 7

Menjelaskan *filosofi* yang terkandung di dalam senjata kurambik Minangkabau dalam tampilan visual dari tokoh utama yang menginformasikan filosofi tersebut duduk diatas kursi.

Scene 8

Membahas tentang penggunaan senjata kurambik pada zaman dahulu dan sekarang yang di akhiri dengan tampilan buku tertutup.

Scene 9

Closing motion graphic dengan credit.

- 3) Pembuatan Storyboard
- 4) Pembuatan Dubbing
- 5) Pembuatan Backsound

b. Tahap Produksi

- 1) Pembuatan Karakter
- 2) Menggerakkan Objek (*Animation*)

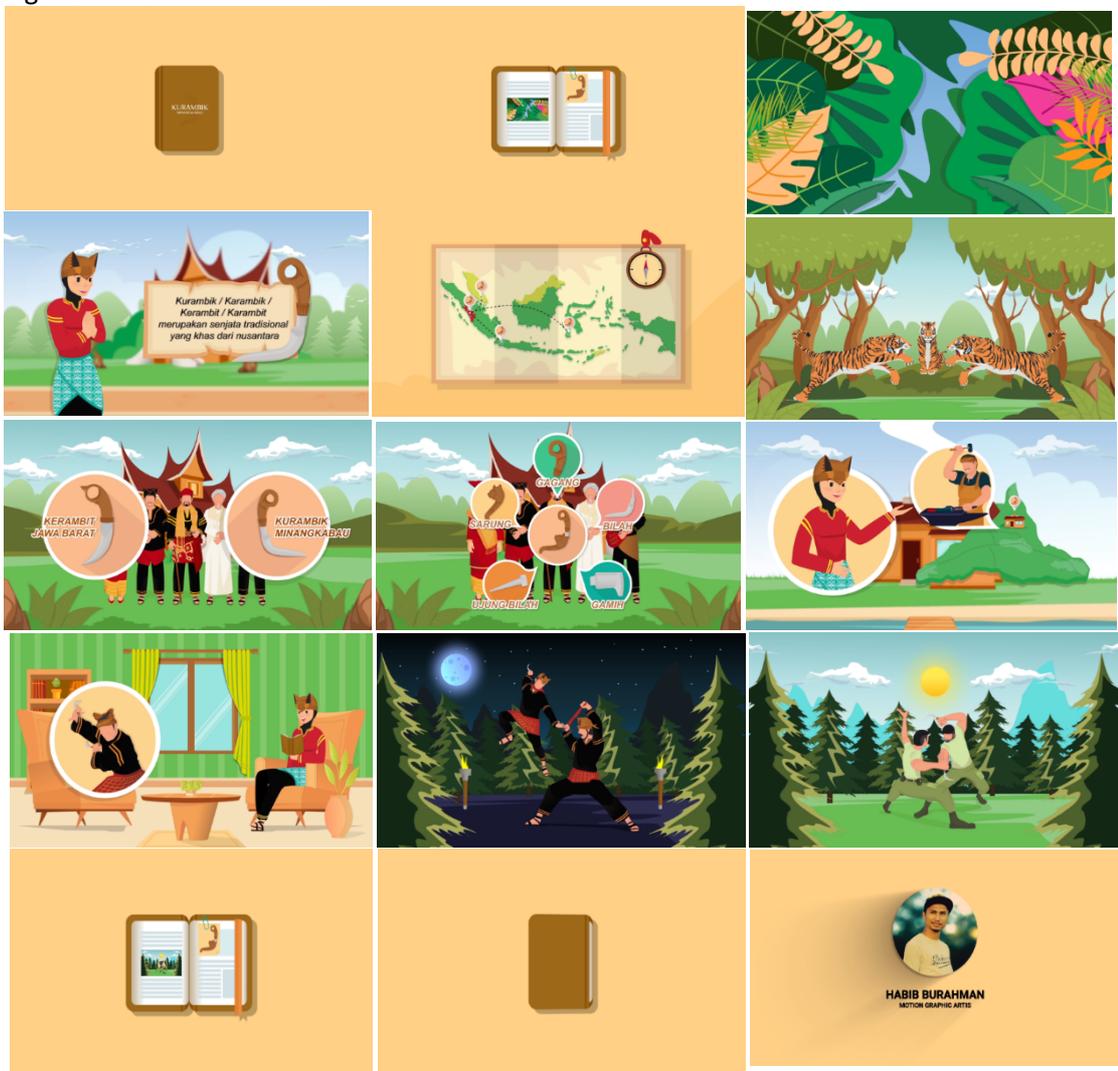
Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)

c. Tahap Pasca Produksi

- 1) Penggabungan Scene
- 2) Peng-input-an Audio
- 3) *Finishing Rendering* Animasi

**Final Desain
Media Utama**

Media utama dalam karya akhir *Motion Graphic Kurambik Sungai Pua Khas Minangkabau* yaitu *motion graphic*. Pada dasarnya *motion graphic* adalah susunan gambar atau frame yang digabungkan sehingga menimbulkan ilusi gerak. Tetapi *motion graphic* tidaklah sedetail pada gerak animasi setiap susunan gambarnya. Peran *motion graphic* dalam pengenalan kurambik sungai pua khas Minangkabau untuk memberikan daya tarik tersendiri, dimanapun isi pesan verbal bisa disajikan dalam bentuk *output video* yang menarik dan informatif.



Gambar 1 Motion Graphics tentang Kurambik dari Opening sampai Closing
(Sumber : Habib Burahman, 2021)

Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)

Media Pendukung

Media pendukung berfungsi sebagai penunjang media utama dalam memperkenalkan senjata kurambik Minangkabau tersebut. Adapaun media pendukung yang perancang gunakan berupa poster, x-banner, t-shirt, totebag, kotak CD, cover CD, mug, social media (Instagram), stiker.



Gambar 2 Poster, X-Banner, Tshirt, Tato Bag, Kotak CD, Cover CD, Mug, Social Media
(Sumber : Habib Burahman, 2021)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan *Motion Graphic* Kurambik Sungai Pua Khas Minangkabau maka perancang memiliki tiga kesimpulan yaitu, *pertama*, kurambik Minangkabau merupakan senjata tradisional yang memiliki sejarah dan nilai-nilai filosofis yang terkandung didalamnya yang tidak boleh dilupakan oleh generasi penerus. *Kedua*, media *motion graphic* ini disediakan sebagai media informasi yang menarik dan inovatif mengenai senjata kurambik khas Minangkabau. *Ketiga*, dengan adanya media *motion graphic* Kurambik Sungai Pua Khas Minangkabau ini dapat membuat generasi penerus yang cenderung lebih menyukai audio visual dari pada membaca buku bacaan agar dapat mempelajari dan mengenal kembali dengan media yang telah disediakan.

Media utama berupa *video motion graphic* dan dilengkapi oleh media pendukung berupa poster, x-banner, t-shirt, totebag, kotak CD, *cover* CD, *mug*, *social media (Instagram)*, stiker

Rujukan

- Anggraeni dan Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Nuansa Cendaka.
- Bustaman, Burmansyah. (2001). *Web design dengan macromedia flash mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Effendy, Onong. (2004). *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung : PT.Rosdakarya
- Febrian, Jack dan Farida Andayani. (2002). *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*. Bandung: Informatika.
- Hendratman, Hendi. (2017). *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika.
- Kadaroeman, Qhadafi Tsagif. 2017. Perancangan Kampanye Sosial Lindungi AnaknDari Video Game Kekerasan Dengan Rating System dan Parental Control. Bandung: Universitas Pasundan.
- Kadaroeman, Qhadafi Tsagif. (2017). *Perancangan Kampanye Sosial Lindungi Anak Dari Video Game Kekerasan Dengan Rating System Dan Parental Control*. Bandung: Universitas Pasundan
- Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Kustopo. (2018). *Bangsa Indonesia Bangsa yang Berbudaya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Krasner, Jon. (2008). *Motion Graphic Design*. United State of America: Elsevier Inc.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurudin. (2007). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Rustan, Suriyanto. (2014). *LAYOUT: Dasar dan Penerepannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Seiwert, David. (2016). *Weapon of Southeast Asia: Secrets of Karambit*: DFA Media Productions. Diakses pada 12 oktober 2020 https://read.amazon.com/litb/B01JPWTRRA?f=1&l=en_US&r=772ab5a3&ref=look_inside.
- Sholifah, Jiadis Suciati. (2011). *Implementasi Teknik Motion Graphics Pada Pembuatan Profil Multimedia Broadcasting*. Surabaya: PENS-ITS.
- Sukarno, Iman Satriaputra. (2014). *Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Wardhani, Rahmi Kesuma. (2014). Perancangan Video Dokumenter Autisme. Vol 3(1): 3
- Wirya, Iwan. (1999). *Kemasan yang Menjual, Menang Bersaing Melalui Kemasan*. Jakarta: PT. Gramedia.