



MOTION COMIC TOKOH GERAKAN PADRI “TUANKU NAN TUO”

Chori Kyhayatul Bahri¹, Dini Faisal²

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat., Kec. Padang Utara,

Kota Padang, Sumatera Barat, 25172, Indonesia

Email: chorikhyayatul@gmail.com

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

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

Abstrak

Berangkat dari sebuah sejarah dan kisah dari tokoh gerakan padri yaitu Tuanku Nan Tuo. Sebuah kepingan sejarah yang lama-kelamaan hampir dilupakan oleh para generasi remaja saat ini. Bahkan banyak remaja yang tidak mengetahui tokoh-tokoh gerakan padri dan bagaimana perjuangannya. Maka dari itu dibuatlah sebuah media pembelajaran baru berupa audio visual. Dan pada kesimpulannya media yang tepat untuk memvisualisasikan kisah Tuanku Nan Tuo ini adalah *motion comic*. *Motion comic* adalah sebuah media audio visual yang bermula pada komik kemudian digerakan dengan teknologi komputer, Sehingga dapat disajikan layaknya video dengan berbagai efek visual, efek suara dan musik. *Motion comic* dipilih karena dinilai sesuai dengan target audience, yang mana pada masa sekarang media berupa audio visual sangat populer dan juga digemari. *Motion comic* merupakan solusi yang ideal dalam menangani permasalahan tentang penyampaian suatu sejarah, terutama bagi remaja yang berumur 16-20 tahun. Metode perancangan yang penulis gunakan yaitu pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) biasanya digunakan pada pengembangan perangkat pembelajaran. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan dan Penyebaran. Teknik analisis yang dipakai adalah *Kekuatan, Kelemahan, Ancaman, dan Peluang* untuk menggali dan mendapatkan isu dari masalah yang ditemukan dan mencari langkah-langkah dan menjawab permasalahannya disamping solusi penyelesaiannya. Hasil dari perancangan ini dapat dilihat dari uji kelayakan yang dilakukan yaitu, hasil dari uji kelayakan adalah dari 15 orang remaja, hasil rata-rata remaja memberikan respon sangat baik, dimana remaja merasa tertarik juga merasa senang saat menonton dan mendengarkan video *motion comic*, sehingga media tersebut bisa atau layak di publikasikan.

Kata kunci: Motion Comic, Media Pembelajaran, Padri

Pendahuluan

Gerakan perubahan ditengah gejolak luntarnya moral masyarakat yang teradi di Minangkabau atau yang lebih dikenal dengan Gerakan Padri. Gerakan padri terjadi pada abad ke -18 Akhir yang dipelopori oleh seorang Tuanku. Tuanku Nan Tuo, guru disebuah pesantren atau perguruan yang berada di Canduang, Agam. Perguruan pesantren dan silat ini memiliki banyak. Dari perguruan inipun lahir ulama dan pemimpin gerakan padri.



Pada masa itu terjadi perubahan besar pada masyarakat, adat yang selalu bersandar dan beriringan dengan agama tidak lagi berjalan dengan semestinya. Banyak terjadi penyimpangan dan perbuatan yang haram dilakukan, perampokan yang merajalela dan harta yang banyak dihabiskan untuk sabung ayam atau balam. Melihat kemerosotan itu Tuanku Nan tuo beranggapan kondisi masyarakat harus diperbaiki. Bersama muridnya, beliau melakukan gerakan pemurnian islam, sebuah upaya untuk mengebalikan kondisi masyarakat kembali kepada syariat. Berbagai tindakan dilakukan seperti penutupan tempat Sabung ayam, Tempat perjudian, candu, dan tuak. Cara itu pun langsung mendapat tantangan, perselisihan dan perkelahian pun tidak dapat dihindarkan. Tuanku Nan Tuo telah mempersiapkan segala sesuatunya dan siap untuk menghadapi tantangan (Masdison 2018).

Namun sejarah dan kisah dari Tuanku Nan Tuo ini lama-kelamaan hampir terlupakan dan ditinggalkan dikarenakan rasa keingintahuan remaja untuk belajar sejarah sangatlah sedikit. Sehingga berimbas kepada ketidak tertarikan para remaja untuk mempelajari sejarah. Banyak remaja yang tidak mengetahui tokoh-tokoh gerakan padri dan bagaimana perjuangannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibuatlah sebuah media yang dapat meningkatkan daya tarik dan menambah minat para remaja untuk mempelajari sejarah.

Media yang paling digemari remaja sekarang cenderung kepada media audio dan visual. diantara banyaknya media audio visual, Motion comic dipilih karena dinilai paling sesuai dengan target audience, yang mana pada masa sekarang media berupa audio visual sangat populer dan juga digemari. Motion comic merupakan perpaduan antara buku komik dengan animasi. Animasi pada motion comic tidaklah sekompleks film animasi umumnya. Penambahan efek suara dan suara karakter digunakan untuk menambah kesan motion comic (McBride dalam Adhinata, 2013).

Artikel yang relevan dengan perancangan ini juga dilakukan oleh (Rosandi, M. R., Dini Faisal, S. D., Ds, M., & Ariusmedi, M. S. 2019). Yaitu membuat perancangan motion graphic tentang sejarah majapahit sehingga mengangkat sejarah tersebut dan dikenal oleh remaja. Begitu juga dengan (Baihaqi, I., Dini Faisal, S. D., Ds, M., & Afriwan, H. 2018) membahas upaya pelestarian salah satu nilai-nilai kebudayaan lokal Aceh ke dalam bentuk media buku komik. Perbedaan konsep yang akan dibuat terletak pada medianya yaitu motion comic yang membahas tentang salah satu tokoh gerakan padri Tuanku Nan Tuo dengan menggunakan media ilustrasi komik yang di animasikan ditambah dengan sound dan dubbing.

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan diatas maka ditarik sebuah kesimpulan bahwa Motion comic merupakan solusi yang ideal dalam menangani permasalahan tentang penyampaian suatu sejarah, terutama bagi remaja yang berumur 16-20 tahun. Sehingga karya akhir yang dirancang di beri judul sebagai berikut : ***Motion Comic Tokoh Gerakan Padri "Tuanku Nan Tuo"***

Metode

Metode perancangan yang penulis gunakan yaitu pengembangan model 4-D yang sering digunakan sebagai model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan (1974). Metode dan model ini dipilih karena outputnya adalah menghasilkan produk berupa media motion comic sebagai media pembelajaran. Model pengembangan 4D terdiri dari 4 langkah yaitu: Penentuan atau Pendefinisian, pembentukan atau Perancangan, Pengembangan dan Penyebaran.



Tahap Pendefinisian (define)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan kebutuhan dari segala aspek informasi yang bersangkutan dengan media yang akan direalisasikan. Tahap ini dibagi menjadi beberapalangkah yaitu:

1. Analisis Awal

Analisis awal bertujuan untuk identifikasi masalah dasar dalam pengembangan media motion comic. Pada tahap ini dikemukakan fakta dan rangkaian penyelesaian sehingga memudahkan dalam penentuan langkah awal dalam pengembangan media motion comic yang sesuai.

2. Analisis Target Audien

Analisis target audien perlu dilakukan pada awal perencanaan. Target audien dalam perancangan ini adalah remaja berumur 16-20 tahun. Analisis ini dilakukan dengan mengelompokkan kedalam beberapa segmentasi antara lain:

Segmentasi Geografis, Wilayah target audience untuk perancangan Motion Comic "Tuanku Nan Tuo" adalah remaja terutama daerah Sumatera Barat. Karena motion comic ini dirancang sebagai media yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan sejarah seorang ulama besar yang berasal dari Sumatera Barat. Serta melestarikan budaya suatu daerah dan meningkatkan keinginan remaja didaerah tersebut untuk belajar sejarah dan menggali lebih dalam tentang budaya dan sejarah daerah.

Segmentasi demografis pada perancangan Motion Comic "Tuanku Nan Tuo" ini adalah kepada anak remaja mulai dari umur 16-20 tahun. Dimana motion comic ini dirancang sebagai media yang akan memberikan pengetahuan tentang tokoh gerakan padri Tuanku Nan Tuo.

Secara psikografis remaja mulai dari umur 16-20 tahun sangat menyukai platform dengan output berupa video. Media sosial tersebut sangat digemari bahkan remaja rela menghabiskan waktu berjamjam untuk menikmati video yang mereka tonton. pada segmentasi ini motion comic diharapkan mampu menarik remaja untuk belajar sejarah.

3. Analisis Konsep

Analisis ini bermaksud untuk mengemukakan ide cerita ke media motion comic yang dikembangkan. Tujuan akhir dari analisis ini adalah untuk menciptakan storyline

4. Analisis Tujuan

Analisis tujuan dilakukan untuk mengetahui konten seperti apa yang akan divisualisasikan dalam media motion comic, menentukan pendekatan kreatif yang digunakan, dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan penyampaian cerita yang tercapai.

5. Pendekatan Kreatif

Pendekatan kreatif merupakan langkah yang dilakukan dalam menguraikan masalah yang dihadapi, sehingga pembentukan yang dilakukan dapat sampai pada

tujuannya. Beberapa pendekatan kreatif yang digunakan dalam pengembangan Motion Comic “Tuanku Nan Tuo” sebagai berikut:

Tujuan Kreatif, Tujuan dalam perancangan Motion Comic “Tuanku Nan Tuo” ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang tokoh gerakan padri yaitu Tuanku Nan Tuo yang sosok beliau sangat jarang dikenal remaja sekarang. serta meningkatkan keinginan dan menarik minat remaja untuk belajar sejarah.

Strategi Kreatif, Media utama yang digunakan adalah motion comic strategi kreatif yang akan digunakan dalam perancangan Motion Comic “Tuanku Nan Tuo” ini adalah antara lain : Konsep verbal Perancangan Motion Comic “Tuanku Nan Tuo” adalah penggunaan teks dan dubbing Sehingga penyampaian cerita lebih mudah untuk ditangkap dan dipahami para remaja. Bahasa dan tipografi dalam pengembangan bersifat sederhana, penggunaan kata yang tidak bertele-tele namun pesan dan maksud dapat dituju dengan baik agar mempermudah dalam meningkatkan dan menarik remaja untuk menikmatinya. Dalam perancangan Motion Comic “Tuanku Nan Tuo” dikembangkan dari sumber-sumber terpercaya dan diangkat dari latar belakang masalah tentang meningkatkan minat para remaja untuk belajar sejarah. Visual ilustrasi dalam perancangan Motion Comic “Tuanku Nan Tuo” ini menggunakan gaya desain karakter Semi Realism Style , penggarapan dengan Semi Realism Style akan menyebabkan efek positif untuk remaja sehingga karakter-karakter yang digambarkan dalam Motion Comic “Tuanku Nan Tuo” dapat di terima oleh remaja sekarang ini.

Tahap Perancangan (design)

Setelah memperoleh akar permasalahan dari tahap sebelumnya, langkah selanjutnya adalah proses perancangan. Tahap ini bertujuan untuk merancang media motion comic yang dapat diimplementasikan dalam belajar sejarah. Dalam tahap ini penulis akan melakukan

1. Membuat Produk Awal (Prototype)

Pada tahap ini penulis akan membuat rancangan berupa sketsa kasar dalam bentuk story board yang sudah disesuaikan dengan hasil analisis tujuan

2. Revisi Rancangan

Rancangan berupa sketsa kasar story board yang telah dibuat selanjutnya akan di revisi dan sampai akhirnya rancangan disetujui oleh dosen pembimbing.

3. Tahap Desain

Pada tahap ini penulis memproduksi secara digital aset-aset berupa ilustrasi tokoh, latar tempat, dan elemen-elemen pendukung lainnya

Tahap Pengembangan (develop)

Tahap pengembangan ini tertuju untuk menciptakan media motion comic yang telah direvisi berlandaskan masukan dari dosen pembimbing.

1. Tahap Animasi

Pada tahap ini penulis menganimasikan desain yang telah dibuat menggunakan software animasi.

2. Tahap Penambahan Elemen Dalam Motion Comic

Pada terakhir penulis menambahkan elemen-elemen audio baik itu berupa narasi, sound effect, music.

3. Tahap Validasi

Pada langkah ini rancangan yang telah dibuat kemudian dikembangkan yang menjalani proses validasi media. Proses validasi tersebut dilakukan kepada beberapa remaja berumur 16-20 tahun.

4. Tahap Pengujian

Pada tahap ini pengujian karya akan di uji oleh dosen pembimbing dan dosen kotributor.

Tahap Diseminasi (disseminate)

Setelah uji kelayakan dan telah dilakukan revisi, langkah selanjutnya adalah tahap publikasi. Tujuan dari langkah ini adalah menyebarluaskan media motion comic. Pada tahap ini penulis melakukan sosialisasi motion comic untuk memperoleh feedback terhadap motion comic yang telah dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

Studi Karakter

1. Tuanku Nan Tuo

Pendekatan visual yang digunakan pada ilustrasi pada Motion Comic Tokoh Gerakan Padri Tuanku Nan Tuo menggunakan gaya ilustrasi semi realis, Tuanku Nan Tuo sebagai tokoh utama digambarkan menggunakan sorban baju jubah panjang hingga bawah lutut berwarna putih. Tuanku Nan Tuo memiliki watak baik, bijaksana, sangat memperhitungkan segala tindakan yang akan di lakukan, dan anti kekerasan.



Gambar 1. Tuanku Nan Tuo

Sumber: Capture You Tube Drama Perguruan dan Perang Padri Wirsan Hadi



Gambar 2. Tuanku Nan Tuo

Sumber: Chori Kyhayatul Bahri

2. Tuanku Nan Renceh

Karakter Tuanku Nan reneh digambarkan menggunakan pakaian yang sama dengan kaum padri pada umumnya yaitu baju jubah berwarna putih dan memakai sorban. Nan Renceh yang yang berarti kecil,lincah,dan bersemangat. Nan Renceh memiliki watak yang bersemangat, militan, keras kepala, melakukan apapun untuk mencapai tujuan.



Gambar 3. Tuanku Nan Receh

Sumber: Capture Tokoh Gerakan Padri S Metron Masdison dan You Tube Perang Padri Wirsan Hadi



Gambar 4. Tuanku Nan Receh

Sumber: Chori Kyhayatul Bahri

3. Haji Miskin

Karakter Hajis Miskin digambarkan digambarkan menggunakan pakaian yang sama seperti kaum padri pada umumnya yaitu baju jubah berwarna putih dan memakai sorban. Orang-orang padri selalu mencukur rambut dan memanjangkan jenggotnya. Haji Miskin memiliki watak yang keras, menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuannya



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

Gambar 5. Haji Miskin

Sumber : Capture You Tube Drama Perguruan dan Perang Padri Wirsan Hadi



Gambar 6. Haji Miskin

Sumber: Chori Kyhayatul Bahri

Warna

Warna didefinisikan sebagai aspek cahaya yang dibiaskan oleh sebuah benda dan selanjutnya diintrepetasikan oleh mata pada cahaya yang mengenai objek tersebut (Amin, 2017) . Warna dapat artikan secara subjektif maupun psikologis yang merupakan pengalaman langsung oleh indera penglihatan kita baik objektif atau fisik dari sifat cahaya yang dipancarkan.

Tabel 1. Warna yang dominan dipakai di Motin Comic

Nama	Warna	R	G	B	Kesan
Kuning		248	239	50	Hati-hati, hangat
Merah		153	0	0	Berani, berbahaya
Orange		239	92	24	Semangat, Kekuatan
Coklat		101	41	19	Bencana, kuat, bumi, tanah
Abu-abu		68	68	68	Ragu-ragu, netral
Hijau		62	153	58	Pertumbuhan, Penyembuhan

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

Biru muda		35	181	175	Berkomunikasi, tenang, dingin,
-----------	---	----	-----	-----	-----------------------------------

Font

Font adalah elemen penting dalam bidang desain komunikasi visual dan tipografi, atau dapat juga di artikan sebagai ilmu memahami, memilih dan menata huruf dan dapat memberikan kesan tertentu, dan juga memberikan kenyamanan pada pembaca. Font yang digunakan di dalam Motion Comic Tokoh Gerakan Padri Tuanku Nan Tuo adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Font yang dipakai

Jenis Font	Penjelasan
Komika Text ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789	Jenis font ini adalah yang paling dominan digunakan pada dialog antar tokoh pada ko-mik. Font ini bersifat general dan banyak digunakan dalam ber-bagai komik.
Exotc350 Bd BT ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789	Jenis font ini digunakan dengan alasan karena kesan dan karakter fo-ntnya yang tegas dan elegan sehingga cocok untuk suatu media yang bertemakan seja-rah.
<i>Sound Lettering</i> KA BLAM Red Worker Regular Firestarter KG HAPPY Solid GlossAndBloom	Jenis font pada sound lettering digu-nakan adalah bermacam- macam font yang sesuai dengan kondisi yang terjadi dan setiap font memberikan efek yang berbeda sehingga kesan yang dihasilkan akan tampak lebih hidup di mata pem-baca.

Media Utama

Media utama yang digunakan adalah motion comic yang merupakan gabungan dari gambar komik dengan animasi yang kemudian gambar komik ini digerakkan atau dianimasikan sehingga membentuk satu kesatuan yang menarik, serta lebih mudah untuk dipahami karena menyampaikan sesuatu dengan ilustrasi ditambah dengan sound atau dubbing sehingga memperjelas komunikasi yang akan disampaikan dari motion comic itu sendiri. Motion comic ini ditayangkan di you tube sebagai platform utama;

Video Motion Comic, Ukuran: FHD (1920 x 1080 piksel) , Platform: Youtube , Warna: Full Color, Durasi: 14 Menit, Format File: mp4, Frame Rate : 30fps

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

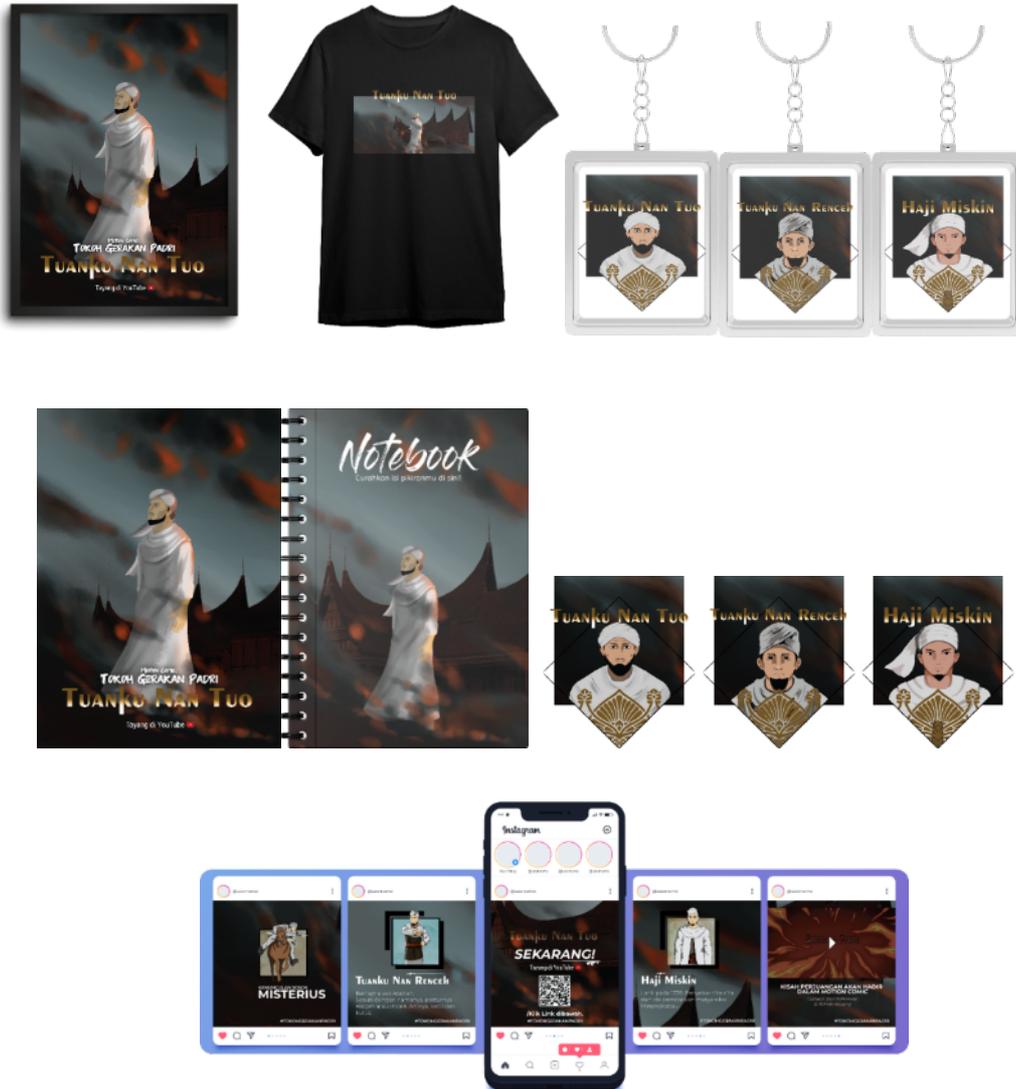


Gambar 7. Screenshot Motion Comic

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

Media Pendukung

Media pendukung pada Video Motion Comic ini adalah poster, poster digital, T-sirt, stiker, gantungan kunci, note book dan media sosial.



Gambar 8. Media Pendukung

Media pendukung bertujuan menarik perhatian audiens saat melakukan promosi dari media utama motion comic tokoh Gerakan padri “tuanku nan tuo”.

Kesimpulan

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

Bedasarkan paparan dari perancangan Motion Comic Tokoh Gerakan Padri “Tuanku Nan Tuo” ini, Perancangan media baru sangat bermanfaat sebagai alternatif media pembelajaran baru bagi remaja. Segala tahap dan langkah langkah yang penulis lakukan semata-mata untuk menemukan jawaban dan sehingga bisa menemukan solusi dari masalah yang sudah penulis temukan mulai dari pengumpulan data hingga tahap akhir. Tujuannya adalah untuk merancang sebuah media yang dapat menumbuhkan minat target audien mempelajari sejarah. Perancangan ini diharapkan menambah wawasan sejarah dan memberikan edukasi tentang kisah tokoh gerakan padri “Tuanku Nan Tuo” melalui media motion comic.

Reference/ Rujukan

- Adhinata, N. (2014). Pembuatan Motion Comic Penjelasan Ilmiah Tentang Peristiwa Sehari-Hari Untuk Siswa Smp. CALYPTRA, 2(2), 1-18.
- Amin, D. (2017). Upaya meningkatkan kemampuan anak mengenal warna dengan metode menggambar. Jurnal Ilmiah Umum (JIUM), 1(1).
- Baihaqi, I., Dini Faisal, S. D., Ds, M., & Afriwan, H. (2018). PERANCANGAN BUKU KOMIK “SANGEDA & GAJAH PUTIH”. DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 8(2).
- Madison, S. (2018). Tokoh-tokoh gerakan padri.
- 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).
- Thiagarajan, S. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook.