

PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* UNTUK MENGENALKAN TOKOH SENI LUKIS INDONESIA

Mohammad Erwan Pragas Sakti, Ika Anggun Camelia

Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya

email: pragaserwan@gmail.com Universitas Negeri Surabaya

Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya

email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstract

Pembelajaran seni terutama Seni Lukis di Indonesia saat ini lebih cenderung dengan pembelajaran praktik, sehingga para murid kurang mengenal perkembangan dan para tokoh seni Lukis di Indonesia dari zaman dahulu hingga sekarang, akibatnya apresiasi masyarakat terhadap seni Lukis berkurang seiring waktu. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan alur Design Thinking oleh Kelley&brown. Yang diawali dengan tahap empathize, kemudian tahap define, selanjutnya tahap ideate, lanjut pada tahap prototype dan yang terakhir ialah tahap test. Objek penelitian yaitu masyarakat Surabaya. Hasil produk penelitian ini berupa empat video pendek yang membahas Raden Slaeh, Basuki Abdullah, Affandi dan Nasirun, video tersebut telah terverifikasi oleh validator materi sebesar 70% sekaligus media sebesar 90% sehingga “video motion graphic untuk mengenalkan tokoh Seni Lukis Indonesia” layak digunakan. Adapun kesimpulan yang didapat pada penelitian ini ialah sebesar 91% respon masyarakat yang bagus terhadap produk penelitian serta menambah wawasan masyarakat mengenai berbagai tokoh seniman dan Seni Lukis.

Keywords: *video motion graphic, tokoh, seni lukis, masyarakat.*

Abstract

Art learning, especially Painting in Indonesia today, is more likely with practical learning, so the students are less familiar with the development and figures of Painting in Indonesia from ancient times to the present, as a result of which the public's appreciation of Painting diminishes over time. This study was conducted by applying the Design Thinking flow by Kelley & Brown. It starts with the empathize stage, then the define stage, then the ideate stage, then the prototype stage and the last is the test stage. The object of research is the people of Surabaya. The results of this study are four short videos discussing Raden Slaeh, Basuki Abdullah, Affandi and Nasirun, the videos have been verified by material validators by 70% and media by 90% so that “video motion graphics to introduce Indonesian Painting figures” is worth using. As for the conclusion obtained in this study, 91% of the public's response was good to the research product and increased the public's understanding of various artists and Paintings.

Keywords: *video motion graphic, painted figures, society.*

PENDAHULUAN

Sejarah merupakan peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau. Kehidupan manusia tidak akan terlepas oleh sejarah, dengan sejarah manusia dapat mengetahui berbagai macam informasi untuk berlangsungnya kehidupan sekarang dan masa yang akan datang. Mulai dari sosial, politik bahkan budaya sebuah bangsa dapat diketahui lewat catatan yang ditulis oleh orang – orang terdahulu. Sebuah karya ciptaan seorang seniman juga merupakan sebuah bukti sejarah, karena di dalamnya terdapat ide – ide dan pikiran seniman yang hidup pada zaman itu karena karya seni juga merupakan refleksi kehidupan manusia.

Seiring berjalannya waktu, seni dapat digunakan untuk mengekspresikan diri atau memproyeksikan apa yang ada di dalam pikirannya menjadi kenyataan lewat berbagai macam media yang ada tanpa terikat peraturan apapun, seperti patung – patung dewa, lukisan dalam goa, arsitektur dan lain – lain.

Di Indonesia sendiri seni sudah menjadi bagian dari budaya sejak zaman dahulu hingga sekarang. beberapa penemuan peninggalan seni peradaban purba ditemukan pada berbagai tempat, seperti ditemukannya lukisan goa, tembikar, prasasti dan candi peninggalan kerajaan terdahulu, serta poster – poster pembangkit semangat kemerdekaan pada masa penjajahan.

Masyarakat memiliki peran penting dalam perkembangan seni, akan tetapi sebagian besar masyarakat Indonesia kurang memahami beberapa kesenian terutama seni lukis. Edukasi kepada masyarakat perihal seni lukis sangat diperlukan agar seni lukis di Indonesia terus berkembang. Untuk itu peneliti menggunakan video sebagai media edukasi masyarakat dikarenakan tren video pendek yang ada pada beberapa *platform* seperti *youtube short*, *tiktok*, *reels intagram*. Dll. Seperti sekarang ini.

Kurangnya edukasi masyarakat terhadap seni lukis bisa dilihat pada setiap penggelaran pameran seni lukis terutama di daerah Surabaya tamu – tamu yang hadir hanya orang – orang dari

kalangan seni lainnya, Adapun beberapa anak muda hadir untuk kebutuhan konten sosial media. Edukasi mengenai seni lukis dirasa kurang dilihat dari Pendidikan seni lukis di Indoneisa yang berfokus pada praktik. Untuk itu video edukasi dapat digunakan seperti halnya pada penelitian yang relevan oleh Wahyu Putra Pratama pada tahun 2018 dari Universitas Gorontalo yang berjudul “Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi 2D” (Wahyu Putra Pratama 2018). Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Yoga Aditya Pratama pad atahun 2022 dari Institut Seni Indonesia Sirakarta dengan judul “Pengenalan Motif Batik Megamendung Melalui Animasi 2D Karakter Genderuwo” (Yoga Aditya Pratama : 2022). Dalam hal ini penelitian merancang video *motion graphic* yang merupakan gabungan gambar grafis dari video dan animasi yang menghasilkan ilusi bergerak (Wardhani & Sudjudi, 2014) sebagai media edukasi untuk masyarakat yang selanjutnya akan disebarluaskan lewat berbagai *platform* media sosial seperti, *youtube*, *tiktok*, *Instagram*, dll.

Video dirancang dalam bentuk *motion graphic* dengan mengangkat empat seniman (Raden Saleh, Basuki Abdullah, Affandi, dan Nasirun berdasarkan masa dan aliran karya lukisnya. Adapun pengertian *motion graphic* ialah grafik yang menggunakan *footage* dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari Gerakan dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam *project multimedia*.. peran seni rupa terhadap *motion graphic* sangat penting dikarenakan di dalamnya terdapat unsur – unsur seni rupa seperti ruang dan warna yang dikombinasikan menjadi sebuah desain grafis, selanjutnya dibuat menjadi ilusi gerak menggunakan aplikasi seperti *Adobe After Effect*, *Adobe Flash*, dan lain – lain.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian in menggunakan alur Design Thingking yang merupakan pendekatan dengan berpusat pada manusia terhadap inovasi dari sebuah perancangan untuk mengintegrasikan dengan kebutuhan masyarakat, teknologi ataupun hal – hal yang bisa mencapai tujuan kesuksesan

sebuah bisnis (Kelley & Brown, 2018). Tahapan Design Thinking bermula dari tahap *empathize*, dilanjutkan tahap *define*, *ideate*, *prototype*, dan yang terakhir ialah *test*.

Pada tahap *empathize* peneliti mencari latar belakang masalah yang berupa kurangnya pemahaman masyarakat terhadap seniman lukis Indonesia. Hasilnya didapatkan data sebesar 90% masyarakat hanya mengetahui beberapa seniman lukis terdahulu seperti Raden Saleh. Selanjutnya data yang di dapat pada tahap *empathize* diolah dalam tahap *define* yaitu menentukan masalah dan tujuan produk yang telah dirancang. Hasil yang di dapat ialah penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan apresiasi seni lukis pada masyarakat dengan memantik ketertarikan lewat video *motion graphic*. Hasil yang di dapat pada tahap *define* selanjutnya diolah pada tahap *ideate*, ialah tahap pra – produksi seperti menentukan hal – hal yang akan dirancang. adapun hasil dari tahap ini ialah perancangan video *motion graphic* 4 tokoh seniman berdasarkan waktu dan alirannya, berupa Raden Saleh, Affandi, Basuki Abdullah, dan Nasirun. Video diolah menggunakan beberapa aplikasi seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe After Effect*, *Capcut*, *Text To Speech*. Hasil pada tahap *define* selanjutnya diolah pada tahap *prototype*, yaitu tahapan yang meliputi *layout*, *storyboard*, *editing video* dan Validasi media maupun materi. *Storyboard* dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dengan hasil sebagai berikut :

Selanjutnya dilakukan perancangan *layout* menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*. Dalam perancangan *layout* terdapat beberapa gambar seniman dan hal – hal yang berkaitan dengan seniman tersebut. Setelah semua perancangan *layout* sudah selesai, selanjutnya hasil tersebut akan di beri *motion effect* dan beberapa *Effect* lainnya seperti *fade*, *pop up*, dan lain - lain pada aplikasi *Adobe After Effect*.

Selanjutnya setiap clip video diolah menjadi satu pada aplikasi *capcut* serta penambahan efek lainnya pada video seperti *glitch*, *noise*, dan lain-lain. Adapun tahap validasi video yang dilakukan oleh ibu Fera Ratyaningrum selaku Dosen Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya (UNESA) Sebagai validator media

maupun materi, didapatkan hasil video layak untuk digunakan dan disebarikan pada masyarakat dengan tabel validasi sebagai berikut :

Table 1 Validasi materi, Sumber Pribadi, 2024

Aspek	Skor		Kriteria
	V1	V2	
Kesesuaian latar belakang sejarah tokoh yang diperkenalkan	3	4	Sangat baik
Kesesuaian keterangan karya seniman	2	3	Baik
Kelengkapan materi tokoh seniman	2	2	Cukup
Materi mudah untuk dipahami	2	4	Sangat baik
Gambar yang disajikan mendukung penjelasan pada video	3	4	Sangat baik

Keterangan: V1= Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.; V2= Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd

Table 2 Validasi media, Sumber : pribadi, 2024

Aspek	Skor		Kriteria
	V1	V2	
Kesesuaian tampilan video	3	4	Sangat baik
Kesesuaian warna yang digunakan pada video	3	3	Baik
Kesesuaian layout pada video	3	4	Cukup
Kesesuaian font yang digunakan pada video	4	4	Sangat baik
Kualitas gambar pada video	4	4	Sangat baik

Keterangan: V1= Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.; V2= Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd

Setelah empat tahap sebelumnya terlaksana maka dilakukan tahapan terakhir yaitu *test*. Ialah mencari tahu respon sekitar mengenai produk yang di hasilkan. Di dapat data respon masyarakat terhadap video *motion graphic* berupa 90% respon positif serta mendapat komentar baik dari masyarakat.

Subjek penelitian ini berupa masyarakat kota Surabaya dengan kisaran usia 16 – 25 tahun yang dilaksanakan pada 23 Maret 2023 hingga 10 Agustus

2023. Dengan menggunakan Teknik pengumpulan data observasi yang dilaksanakan dengan mengumpulkan semua sumber informasi seperti pengamatan secara langsung, Adapun *Google Formulir* sebagai alat instrumen pengumpulan data untuk penelitian respon masyarakat kota Surabaya mengenai produk video *motion graphic* untuk mengenalkan tokoh seni lukis Indonesia.

Adapun Teknik analisis data dengan menggunakan *chart* dari *Google Formulir* yang telah diisi oleh subjek penelitian. Data yang telah terkumpul selanjutnya akan ditinjau Kembali antara kesimpulan dengan hasil observasi, selain itu peneliti juga memberikan kesimpulan pada subjek penelitian sehingga dengan pasti data yang diterima telah sesuai dengan data yang telah disampaikan oleh subjek.

KERANGKA TEORETIK

Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Wahyu Putra Pratama pada tahun 2018 dari Universitas Negeri Gorontalo yang berjudul “Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D”. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian tersebut terdapat pada peningkatan siswa yang memperoleh nilai diatas KKM yang signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa melakukan pembelajaran lewat video animasi 2D dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Persamaan dalam penelitian tersebut terdapat manfaat diciptakannya animasi 2D untuk menunjang pemahaman siswa dalam menangkap materi pembelajaran. (Wahyu Putra Pratama : 2018)

Penelitian artikel yang dilakukan oleh Yoga Aditya Pratama pada tahun 2022 dari Institut Seni Indonesia Surakarta dengan judul “Pengenalan Motif Batik Megamendung Melalui Animasi 2D Karakter Genderuwo”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif pada pengenalan motif batik Megamendung. Hasil dari penelitian tersebut yaitu berupa karakter 2D Genderuwo yang dianggap bisa menyampaikan pesan dalam kemasan yang sederhana namun berkesan unik dan menarik. Persamaan dalam penelitian tersebut

terdapat pada perancangan animasi 2D yang sederhana namun menarik untuk memberi pemahaman materi yang disuguhkan. (Yoga Aditya Pratama : 2022)

Peneliti skripsi yang dilakukan oleh I Putu Tangkas Tresnayasa pada tahun 2020 dari Sekolah Tinggi Desain Bali dengan judul “Animasi Bondres 2D Sebagai Daya Tarik Remaja Terhadap Kesenian Bondres”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) pada pembuatan animasi Bondres. Hasil dari penelitian tersebut yaitu berupa Animasi 2D yang terdapat alur cerita dan karakter didalamnya. Persamaan dalam penelitian ini yaitu menarik perhatian dengan menggunakan Animasi 2D karena lebih mudah diakses dimana dan kapan saja, perbedaannya penelitian ini terdapat pada unsur Animasi yang diusung. (Pratama : 2018)

Dapat disimpulkan dari beberapa penelitian tersebut, bahwa peneliti akan membuat media pembelajaran berupa Video Animasi 2D untuk pelajar dengan metode penelitian. Peneliti membuat media dari analisis penelitian yang relevan tersebut terkait media yang digunakan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perancangan video ialah sebagai berikut :



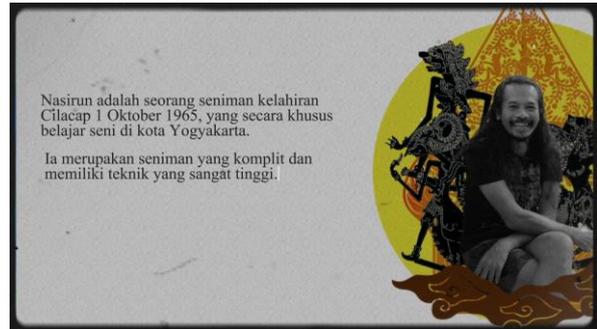
Gambar 1 Clip Raden Saleh, Sumber : pribadi, 2024

Pada perancangan *layout* Raden Saleh terdapat gambar pendukung seperti pigura yang merupakan pigura kanvas lukis, serta gambar lawang sewu ikon kota Semarang yang merupakan kota kelahiran Raden Saleh.

“Perancangan Video *Motion Graphic* untuk Mengenalkan Tokoh Seni Rupa Indonesia”



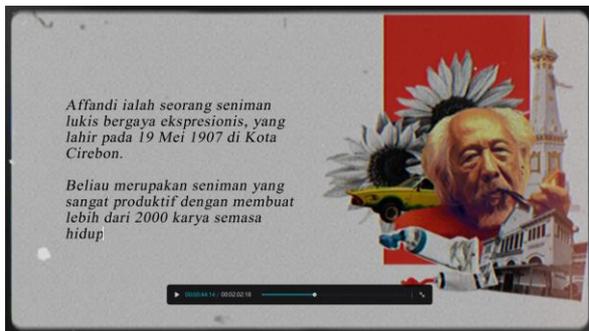
Gambar 2 Perancangan layout Basuki Abdullah, Sumber : pribadi, 2024



Gambar 5 Clip Nasirun, Sumber : pribadi, 2024

Pada perancangan *layout* Basuki Abdullah terdapat gambar pendukung seperti keraton Surakarta ikon kota solo yang merupakan tempat kelahiran Basuki Abdullah, Adapun gambar gunung dan pohon yang merupakan hasil beberapa karya lukis Basuki Abdullah sebagai pelukis bergaya naturalis.

Pada perancangan *layout* Nasirun terdapat gambar pendukung seperti batik, gunung wayang dan tokoh – tokoh wayang yang merupakan inspirasi dari beberapa karya Nasirun sebagai pelukis.



Gambar 4 Clip Affandi, Sumber : pribadi, 2024

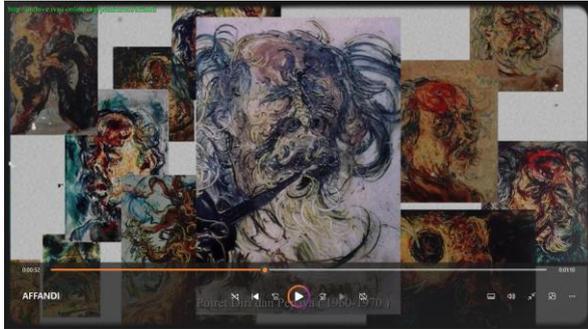
Pada perancangan *layout* Affandi terdapat gambar pendukung seperti stasun Magelang yang merupakan tempat kelahiran Affandi, Adapun gambar mobil Mitsubishi Galant GTO 1973 yang merupakan mobil pribadi Affandi hasil serta tugu Yogyakarta yang merupakan kota tempat Affandi tinggal dan mengembangkan keseniannya.



Gambar 6 Clip karya Raden Saleh, Sumber : pribadi, 2024



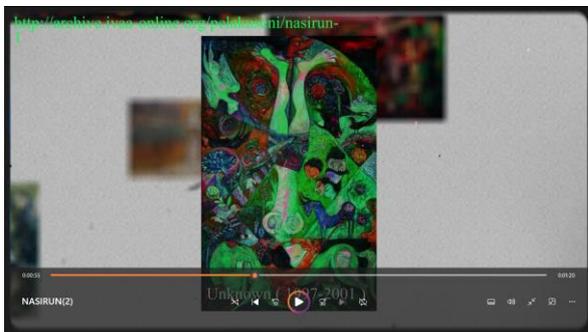
Gambar 7 Clip karya Basuki Abdullah, Sumber : pribadi, 2024



Gambar 8 Clip karya Affandi, Sumber : pribadi, 2024



Gambar 11 Clip museum Basuki Abdullah, Sumber : pribadi, 2024



Gambar 9 Clip Nasirun, Sumber : pribadi, 2024



Gambar 12 Clip museum Affandi, Sumber : pribadi, 2024

Pada *clip* selanjutnya terdapat tempat penempatan karya – karya empat seniman tersebut untuk bisa dijumpai serta tempat makam mereka. Hasil dari clip tersebut ialah seperti berikut :



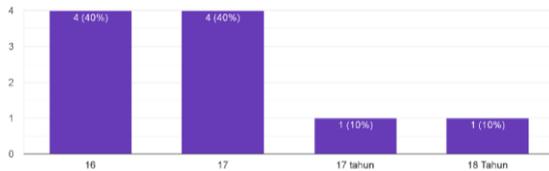
Gambar 10 Tempat makam Raden Saleh, Sumber : pribadi 2024



Gambar 13 Clip museum Nasirun, Sumber : pribadi, 2024

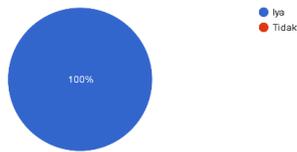
Setelah video melalui tahapan revisi, peneliti menyebarkan hasil perancangan secara langsung ataupun lewat berbagai platform media sosial seperti *tiktok*, *Instagram*, dan *youtube* dengan menggunakan *Google Formulir* sebagai alat instrument data untuk selanjutnya diisi oleh subjek penelitian yang sudah

ditentukan. Adapun Hasil respon masyarakat terhadap hasil perancangan video *motion graphic* ialah sebagai berikut :



Gambar 14 Respon video , Sumber : pribadi, 2024

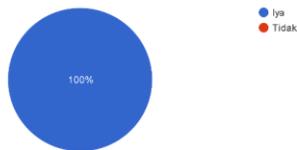
ada hal-hal yang menarik perhatian Anda atau membuat Anda kagum setelah menonton video animasi ini.
10 jawaban



Gambar 15 Respon video , Sumber : pribadi 2024

Pada respon ini terdapat pertanyaan “ada hal – hal yang menarik perhatian anda setelah menonton video ini?”, respon yang didapatkan yaitu 100% positif.

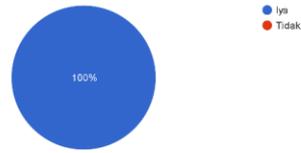
lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan melalui video animasi dibandingkan dengan metode lain seperti teks atau presentasi lisan.
10 jawaban



Gambar 16 Respon video, Sumber : pribadi, 2024

Pada respon ini terdapat pertanyaan “lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan melalui video dibandingkan dengan metode lain seperti teks atau presentasi lain?”, respon yang didapatkan yaitu 100% positif.

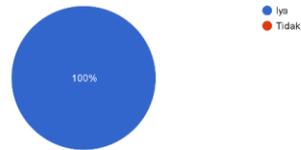
video animasi efektif dalam menyampaikan informasi tentang tokoh-tokoh tersebut.
10 jawaban



Gambar 17 Respon video , Sumber : pribadi 2024

Pada respon ini terdapat pertanyaan “apakah video animasi *motion graphic* efektif dalam menyampaikan informasi tentang tokoh – tokoh tersebut ?” respon yang didapatkan yaitu 100% positif.

video motion graphic membantu dalam menarik perhatian terhadap sejarah tokoh seni rupa Indonesia.
10 jawaban



Gambar 18 Respon video , Sumber : pribadi 2024

Pada respon ini terdapat pertanyaan “apakah video animasi *motion graphic* membantu dalam menarik perhatian terhadap sejarah tokoh seni rupa Indonesia ?” respon yang didapatkan yaitu 100% positif.

Bagaimana menurut Anda video animasi ini dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni lukis Indonesia?
10 jawaban

- Ya
- Karena dapat menambah pengetahuan dalam seni rupa Indonesia
- cukup baik dan bermanfaat
- Karena dapat meningkatkan daya pengetahuan kita
- karena mudah dipahami dan meningkatkan semangat untuk belajar basket
- karena dapat menambah pengetahuan dalam seni rupa Indonesia
- Karena dapat menambah ilmu pengetahuan dalam seni rupa di Indonesia

Gambar 19 Respon video , Sumber : pribadi 2024

Berikut merupakan tanggapan dari koresponden penelitian mengenai video *motion graphic*

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan jika media video pendek seperti video *motion graphic* dapat meningkatkan wawasan masyarakat mengenai tokoh seni lukis Indonesia serta dapat menarik masyarakat untuk mengenal lebih jauh lagi mengenai seni lukis Indonesia, sehingga apresiasi seni lukis di Indonesia terutama kota Surabaya menjadi lebih baik. Jika masyarakat luas dapat mengapresiasi seni lukis dengan baik, maka perkembangan seni lukis akan sangat pesat, hal ini sangat baik untuk para seniman lukis dalam menciptakan karya atau riset berbagai hal yang menjadi inspirasi karya – karyanya.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapat pada penelitian ini ialah masih banyak masyarakat kurang mengetahui para tokoh seni lukis Indonesia, untuk itu peneliti merancang video *motion graphic* pendek berdurasi 1 – 2 menit mengenai tokoh seni lukis Indonesia meliputi Raden Saleh, Basuki Abdullah, Affandi, dan Nasirun.

Dengan menggunakan metode penelitian *design thinking* yang didalamnya terdapat beberapa tahapan penelitian yaitu *empathize* guna menemukan permasalahan yang ada pada masyarakat. Selanjutnya *define* guna menentukan tujuan perancangan video. Selanjutnya tahapan *ideate* guna mempersiapkan video sebelum diproduksi, seperti konsep dan storyboard. Berlanjut pada tahapan *prototype* yaitu

perancangan *layout*, *motion*, dan lain – lain menggunakan beberapa aplikasi seperti, *Adobe Photoshop*, *Adobe After Effect*, *Capcut*. Adapun validasi video yang telah tervalidasi oleh ibu Fera Ratyaningrum, S.pd., M.Pd sebesar 90% untuk media dan 70% untuk materi. Serta yang terakhir ialah tahap *test* guna mengetahui respon masyarakat terhadap video, didapat data 90% respon masyarakat terhadap video *motion graphic* sangat bagus dan menambah wawasan mereka tentang beberapa tokoh seniman Indonesia.

Adapun saran bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan materi dan media video *motion graphic* untuk apresiasi seni lainnya di Indonesia, karena di Indonesia terdapat berbagai kesenian dan budaya yang beragam, dengan lebih inovatif dan menarik lagi. Sehingga apresiasi terhadap seni pada masyarakat Indonesia selalu berkembang menjadi lebih baik lagi. Terdapat juga saran untuk para seniman Indonesia diharapkan semakin giat dalam berkarya, menciptakan inovasi terbaru sesuai perkembangan zaman serta berkomunikasi dengan masyarakat lebih baik lagi.

REFERENSI

Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 1(1), 43.

Archive.IVAA. <http://archive.ivaa-online.org/artists/alphabet/A>, diakses pada 29 Februari 2023 pukul 15.50.

Munir. 2013. *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

Tresnayasa, I. P. T., Purwita, D. G., & Yasa, G. P. P. A. (2020). ANIMASI BONDRES 2D SEBAGAI DAYA TARIK REMAJA TERHADAP KESENIAN BONDRES. *Jurnal Nawala Visual*, 2(2), 52-60.

Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201-208.