

PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHICS 2D MENGENAI “TATA CARA SHALAT SUNNAH DHUHA” UNTUK ANAK USIA 6 – 8 TAHUN

Ari Molana

molmolanari@gmail.com

Nugroho Widya Prio Utomo, S.Sn., M.Sn

whittynog@gmail.com

Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

The design of this work aims to provide information about the meaning of the Sunnah Dhuha prayer and make it a companion medium to increase knowledge. The formulation of the idea of the creation of this work is that the creator was encouraged to create 2D motion graphics videos. The media used in motion graphics videos is electronic media that is very easy to access and has become a very necessary thing. The method of creating this work is done by studying literature through books, the internet, and field studies, namely observation, interviews with teachers and students. The work created by the creator will be in the form of video, in which there is an understanding of the duha prayer, starting from the hadith and the opinions of the previous scholars, the laws, such as the time of the duha prayer, and the number of prayers. . The conclusion of this work is that this video contains a lot of knowledge, so it is very useful to add insight, made as a companion science that is easy to understand in the presence of images, sounds, and also writing. Science can also be obtained through electronic media.

Keywords : Video, Motion Graphics, Electronic Media

PENDAHULUAN

Dalam agama Islam, shalat menempati kedudukan tertinggi dibandingkan dengan ibadah-ibadah lainnya sehingga shalat memiliki pahala yang sangat tinggi. Shalat *Tathawwu* atau Shalat *Sunnah* adalah perbuatan yang dilakukan secara sukarela oleh seorang Muslim atas kemauannya sendiri, yang bukan merupakan kewajiban baginya.

Keutaman dari shalat *sunnah* dapat menyempurnakan shalat wajib dan menutupi kekurangannya.¹

Pada jaman modern saat ini, sangatlah berbeda dengan jaman dahulu. Ada beberapa macam cara untuk kita belajar. Bisa melalui internet, ataupun menggunakan media elektronik modern saat ini yaitu *smartphone*. Jadi pencipta memilih sebuah ide untuk menciptakan sebuah *video* yang bisa menjadi daya tarik

¹ Sa'id, *Kumpulan Shalat Sunnah dan Keutamaannya*, Darul Haq, Jakarta, 2018, Hlm. 3

untuk anak-anak, dan juga sebagai ilmu pendamping, yaitu *video motion graphics* 2D tentang tata cara shalat *sunnah dhuha*.

Motion graphics adalah percabangan dari Seni Desain *Graphics* yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi, dan *videografi* dengan menggunakan teknik animasi. *Motion graphics* terdiri dari dua kata, *Motion* yang berarti gerak dan *Graphics* yang sering kita kenal dengan istilah grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *Motion Graphics*, juga dapat disebut dengan istilah grafis bergerak.²

Pencipta membuat karya berupa *video motion graphics* karena, penonton dapat memahami 95% lebih informasi yang diterima saat melihat *video*. Saat penonton mendapatkan visual yang berbeda mulai dari tampilan grafik dan tulisan yang mudah dipahami. Maka akan lebih memfokuskan pada *video*. Dan juga membuat informasi yang ingin disampaikan terkesan membosankan bisa menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Hubungan dengan pencipta.³

TPA Masjid Jami Baiturrahman sudah terbentuk kurang lebih 20 tahun. TPA Masjid Jami Baiturrahman ialah sekolah atau tempat belajar membaca dan mengaji untuk anak-anak muslim muslimah yang berusia mulai dari umur 3 tahun hingga 12 tahun. TPA tersebut mengajarkan mulai dari membaca iqra hingga memperhatikan Al Qur'an. TPA tersebut terbagi menjadi dua sesi. Yaitu sesi pagi dan juga sore. Pada umumnya, di TPA tersebut juga terdapat ujian tengah semester dan ujian akhir semester guna

melihat proses perkembangan anak dalam belajar tentang agama.

Disaat pencipta melakukan observasi di TPA Masjid Jami Baiturrahman. Pencipta menemukan masalah, yaitu anak-anak yang sekolah di TPA tersebut dianjurkan oleh gurunya untuk melaksanakan shalat sunnah dhuha, akan tetapi anak tersebut masih belum diajarkan mengenai shalat sunnah dhuha itu. Sehingga pencipta ingin membuat *video motion graphics* mengenai edukasi shalat dhuha agar anak-anak tersebut paham akan shalat sunnah dhuha dan membuat shalat sunnah yang dikerjakan oleh anak-anak itu tidak sia-sia. Dan diharapkan anak-anak tersebut juga semakin rajin untuk melaksanakan ibadah kepada Allah SWT. Alasan pencipta membuat *motion graphics* untuk TPA tersebut karena, anak-anak tersebut ingin menemukan sesuatu hal yang baru selain belajar dan mendengar cerita kisah nabi yang dilakukan oleh guru-gurunya. Kemudian guru dari TPA Masjid Jami Baiturrahman itu memberikan sebuah dukungan kepada pencipta untuk setuju dibuatkan *video motion graphics* dengan alasan memberikan semangat belajar baru kepada anak-anak tersebut.

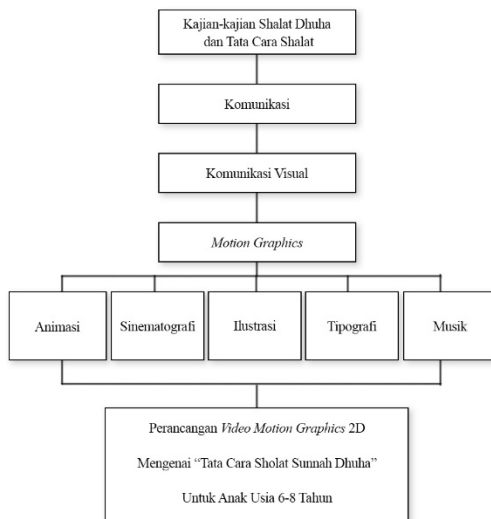
Media yang bisa digunakan untuk menayangkan *video motion graphics* ini adalah laptop. Karena tidak memiliki proyektor dan ruangan kelasnya pun tidak terlalu besar, sehingga menggunakan laptop bisa juga digunakan untuk menonton *video motion graphics* tersebut sehingga mendapatkan ilmu tambahan

²<https://www.defideff.com/2016/01/pengertian-motion-graphics-dan-cara-membuatnya.html>

³ <https://www.animasistudio.com/manfaat-motion-graphic-yang-harus-kamu-tau/>

KERANGKA PEMIKIRAN

Adapun kerangka pemikiran yang pencipta buat, berguna untuk memudahkan dalam proses pembuatan karya yang ingin dibuat.



KOMUNIKASI

Seseorang bisa dikatakan berkomunikasi jika ada pesan yang disebarkan pada pihak lain. Tentu saja, pesan itu harus bias memahami orang lain atas pesan yang yang disebarkan. Jika pesan yang disebarkan tidak memahami berarti tidak terjadi komunikasi sebagaimana tujuan komunikasi yang berarti ada kegagalan berkomunikasi. Kemudian, komunikasi semakin kompleks jika melibatkan banyak orang. Katakan saja terjadi proses pertukaran pesan antara seseorang dengan orang lain. Proses pertukaran pesan itu juga harus saling menciptakan kebersamaan dalam pesan. Dengan kata

lain antara pihak yang terlibat dalam pertukaran pesan harus saling memahami atas pesan yang dikemukakan.⁴

MOTION GRAPHICS

Video atau film dari objek yang bergerak sebenarnya belum bisa dianggap *motion graphics*, kecuali jika rekaman tersebut diintegrasikan atau dikombinasikan dengan elemen desain, seperti jenis, bentuk, atau baris. *Motion Graphics* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain atau animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Ini dapat dicapai dengan memasukan sejumlah elemen yang berbeda seperti 2D/3D, animasi, *video*, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.⁵

ANIMASI

Animasi merupakan karya yang paling kreatif dari 20 abad yang lalu sebagai salah satu seni dengan pendekatan estetika, aplikasi dan informasi dari berbagai aspek budaya.

Animasi memang bicara tentang suatu benda yang digerakan seakan-akan benda mati itu hidup, walaupun tidak selalu gambar-gambar, bisa saja subjek-subjek lain, seperti boneka atau bentuk seperti wayang yang dimainkan secara langsung dari balik tirai yang hanya menampilkan bayangan yang dihasilkan dari sorotan cahaya. Tetapi animasi lebih kental dengan pergerakan-pergerakan yang dibuat melalui alat rekam atau

⁴ Nurudin, *Ilmu Komunikasi : Ilmiah dan Populer*, Rajawali Pers, Jakarta, 2017, Hal 8-9

⁵ <https://issuu.com/motionbydesign/docs/mbd>

1. Diakses pada tanggal 24 Juli 2019, pada pukul 08:00 WIB.

gambar dengan metode subjek atau gambar sekuen.⁶

SINEMATOGRAFI

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *cinematography* yang berasal dari bahasa Latin *kinema* "gambar". Sinematografi sebagai ilmu terapan, merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide. Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannya pun mirip. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar. Jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut montasi (*montage*).⁷

METODOLOGI PENCIPTAAN KARYA

Kategori dalam penciptaan karya ini adalah *Video motion graphics* 2 dimensi. Animasi ini memfokuskan pada penyampaian sebuah informasi yang ada didalamnya. Selain itu tampilan pada ilustrasi diharapkan mampu membuat anak-anak menjadi tertarik sehingga memiliki keinginan untuk menonton *video motion graphics* tersebut. Animasi ini menggabungkan teknik gambar ilustrasi *flat design* dan ilustrasi perspektif.

Ada beberapa media pendukung yang digunakan dalam metode penciptaan karya ini, yaitu poster, stiker, dan juga *cover cd*.

Pada saat ini, *video* merupakan suatu media yang tidak bisa jauh dari masyarakat. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, karena melalui *video* mereka bisa mendapatkan informasi yang juga bisa difokuskan kepada orang lain.

PEMBAHASAN KONSEP KREATIF

Konsep kreatif menjelaskan gagasan yang akan menjelaskan rencana penciptaan karya. Rencana itu akan dituangkan ke dalam karya mulai dari ide penciptaan, *statement*, *storyline*, dan *treatment* karya yang akan dibuat.

Konsep kreatif akan terjadi apabila terdapat sebuah masalah yang terjadi mampu dijadikan sebagai karya yang kemudian dijadikan sebagai tema dari karya tersebut. Pencipta mampu menemukan masalah yaitu bagaimana tata cara shalat yang baik untuk anak-anak khususnya di usia 6 – 8 tahun. Masalah yang didalamnya tersebut seperti bacaan shalat sunnah dhuha dari tiap gerakan shalat yang masih belum diketahui oleh anak-anak, sehingga dengan penciptaan *video motion graphics* ini diharapkan dapat memberikan ilmu kepada anak-anak sebagai media pendamping demi menghafal tiap gerakan dalam shalat. Tak hanya disitu, di zaman ini banyak anak-anak menghabiskan waktu dengan *smartphone* Orang tua nya sehingga kurangnya fokus anak-anak dalam melaksanakan ibadah.

⁶ Arief Ruslan, *Animasi : Perkembangan dan Konsepnya*, Ghalia Indonesia, 2016, Bogor, Hlm. 26

⁷ Bambang Semedhi, *Sinematografi – Videografi*, Ghalia Indonesia, 2011, Bogor, Hlm 43.

Dalam hal ini pencipta akan memberikan pembahasan terkait dengan karya yang telah pencipta buat. Pembahasan karya meliputi relevansi atau bagian-bagian dengan teori dan kajian yang digunakan beserta konsep kreatif dan teknis yang direncanakan. Berikut pembahasan dari “Perancangan *video motion graphics 2d* mengenai “tata cara shalat sunnah dhuha” untuk anak usia 6-8 tahun.”

1. Storyboard

Pencipta membuat sketsa kasar untuk menentukan gaya ilustrasi, juga transisi pada setiap video animasi. *Storyboard* dirancang untuk menentukan komposisi serta *layout* pada video animasi.

2. Storyline

Video motion graphics ini menginformasikan kajian shalat sunnah dhuha dan tata cara shalat dhuha tersebut. Tujuan pencipta membuat karya ini adalah ingin menyampaikan informasi apa saja manfaatnya jika melaksanakan shalat sunnah dhuha. Karya ini sengaja menggunakan teknik animasi 2 dimensi, alasannya karena pencipta ingin para penontonnya dapat memahami betul informasi yang telah disampaikan.

3. Layout

Pada pembuatan *video motion graphics* ini, pencipta menggunakan prinsip *layout grid* untuk melihat keseimbangan tiap sisinya agar terlihat lebih rapih. Dan menggunakan *layout action safe* agar membuat tata letak suatu objek dan teks tidak keluar batasan.

4. Ilustrasi

Pada pembuatan ilustrasi ini, pencipta menggunakan 2 *software*. Yaitu *software* Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Ilustrasi gambar ini meliputi

objek dan juga semua hal yang dibutuhkan dalam proyek pembuatan animasi.

5. Alur Cerita

Alur cerita dalam *video motion graphics* ini berjalan maju, dengan memfokuskan informasi yang disampaikan. Pada edisi tentang “Tata Cara Shalat” ini, pencipta memberi semua informasi yang berhubungan tentang shalat tanpa tertinggal satupun sehingga informasi yang didapat tidak setengah-setengah.

KONSEP TEKNIS

Konsep teknis merupakan konsep yang menjelaskan bagaimana pencipta mengeksekusi rencana yang telah dibuat, seperti proses produksi, dan *software* apa saja yang digunakan oleh pencipta untuk membuat sebuah karya.

Ada tiga tahap yang pencipta lakukan, yaitu :

1. Pembuatan Ilustrasi Karakter
Ditahap ini pencipta membuat karakter yang sekiranya sesuai dalam penokohan dalam *video motion graphics* tentang tata cara shalat ini.
2. Pembuatan Ilustrasi Bentuk
Dalam tahap ini pencipta membuat beberapa bentuk atau objek-objek yang diperlukan dalam karya animasi ini untuk membuat animasi terlihat lebih menarik dan bagus sehingga tidak akan terlihat membosankan.
3. Pembuatan Ilustrasi *Background* atau Suasana
Ditahap ini pencipta membuat beberapa *background* yang dibutuhkan pada *video motion graphics* tersebut. Pencipta

membuat suasana yang sesuai dengan tema tersebut. Misalnya, suasana di padang pasir, laut, dan pegunungan. Pencipta menggunakan *software* Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Tidak lupa juga diberikan warna, sehingga membuat semua objek terlihat lebih nyata.

Ditahap pembuatan karakter dan objek yang dibutuhkan, pencipta menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk *mentracing* ilustrasi gambar, objek, ataupun karakter yang telah dibuat. Setelah tahap ilustrasi selesai, pencipta mulai menggerakkan gambar tersebut menggunakan *software* Adobe After Effect. Ketika gambar sudah bergerak, pencipta menambahkan *backsound* dan juga mengisi suara di setiap objeknya. Pada tahap menambahkan suara ini, pencipta menggunakan *software* Adobe Premiere Pro dan menyatukan beberapa scene sehingga tercipta nya suatu karya *motion graphics* 2 dimensi.

KESIMPULAN

Dalam proses penciptaan karya ini tidak dapat dilakukan secara sembarangan dan terlihat asal-asalan karena semua hal ini nantinya akan dipertanggung jawabkan khususnya untuk diri sendiri sebagai desainer. Karena banyak sekali aspek-aspek yang harus dipersiapkan dengan matang, seperti pengumpulan data, melalui riset, observasi kepada masyarakat, penentuan konsep ide kreatif dan mencocokkan apa yang sedang dibutuhkan dan disesuaikan dengan apa yang sedang menjadi *trend* saat ini.

Disini pencipta juga mendapatkan ilmu tambahan dalam pengolahan aplikasi *Adobe After Effects*. Dan juga memahami

bagaimana cara mengaplikasikan warna yang sangat disukai oleh anak-anak kedalam karya yang pencipta buat.

ANALISIS SWOT

1. *Strength*

Kekuatan dari *motion graphics* ini adalah memiliki ilustrasi yang sangat menarik. Mulai dari bentuk, dan warna. Tak hanya itu, karya ini juga menggunakan efek yang bagus sehingga enak untuk dilihat. Dan juga ilmu yang terdapat didalam *video motion graphics* dapat dipahami dengan mudah dengan bantuan ilustrasi gambar dan suara.

2. *Weakness*

Kelemahan dari *video motion graphics* ini adalah pada bagian karakternya. Terlihat pergerakan karakter masih kaku, sehingga membuat karakter tidak begitu menjiwai dalam *video motion graphics* ini.

3. *Opportunity*

Kesempatan yang didapat adalah tidak adanya sebuah tambahan ilmu melalui *video* di TPA Masjid Jami Baiturrahman. Sehingga membuat karya ini satu-satunya ilmu yang bisa didapat melalui media elektronik.

4. *Threatness*

Ancaman yang ditemui pencipta dalam penciptaan karya ini adalah para *audience* atau anak-anak yang lebih gemar menonton kartun anak-anak ketimbang *video* edukasi ini.

REKOMENDASI DAN SARAN

Rekomendasi dan saran pencipta untuk calon pencipta karya selanjutnya seperti perancangan *video* animasi terutama *video motion graphics* yang harus dilakukan adalah temukan ide dan konsep serta referensi-referensi yang akan dibuat sebelum tahap sketsa maupun

eksekusi dalam digitalisasi. Hal ini akan membantu perancangan *video motion graphics* pada tahap berikutnya. Setelah menemukan ide dan konsep serta referensi maka gunakanlah tahap sketsa terlebih dahulu, untuk membuat beberapa ilustrasi suasana maupun objek-objek yang sekiranya dibutuhkan dalam penciptaan sebuah karya nantinya. Jika sudah memasuki tahap tersebut, buatlah *storyboard* yang sangat jelas agar nantinya, karya yang akan dibuat kedepan tidak akan keluar dari konsep dan menentukan alur cerita yang sangat jelas. Kemudian masuk ketahap proses digitalisasi tetapi alangkah baiknya konsultasi kepada dosen pembimbing dan bertanya kepada pihak yang bersangkutan apakah tema dari *video motion graphics* tersebut sudah cocok atau belum.

Dalam proses penciptaan suatu karya banyak yang harus diperhatikan dan dikaji lebih dalam karena pada saat proses perancangan berlangsung mengumpulkan data menjadi hal yang sangat penting dan harus menjadi perhatian lebih, jika memungkinkan, tingkatkan intensitas bertemu dengan klien atau *audience* agar karya dapat dibuat dengan semaksimal mungkin. Karya ini secara langsung ataupun tidak memiliki dampak yang dapat dirasakan yaitu sebagai berikut :

- a. Dampak Langsung
Dampak langsung yang didapat dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur adalah memiliki media informasi berupa *video motion graphics* yang menarik dan berbeda dengan fakultas lainnya.
- b. Dampak Tidak Langsung
Dampak tidak langsung dari pembuatan *video motion graphics* ini yaitu dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lainnya ketika hendak

membuat karya yang serupa, bahkan membuat karya yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Anggraini, Lia & Nathalia, Kirana. 2014. Desain Komunikasi Visual : Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula. Nuansa Cendekia. Bandung.
- Blazer, Liz. 2016. Animated Storytelling Simple Steps for Cheating Animation & Motion Graphics. Peachpit Press. Amerika.
- Diana, Jessica & Wijaya, Rudyant Siswanto. Logo Visual Asset Development. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Dr. Sa'id, 2018. Kumpulan Shalat Sunnah dan Keutamaannya, Darul Haq, Jakarta.
- Heliyani, Elly. 2014. Buku Animasi Dua Dimensi. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Penerbit Andi Yogyakarta.
- Maharsi, Indiri. 2013. Tipografi : Tiap Font memiliki nyawa dan arti. PT. Buku Seru. Jakarta.
- Mascelli, Joseph V. The Five C'S of Cinematography. Silman-James Press. Los angeles
- Maulana, Ahmad. 2010. Dahsyatnya Shalat Sunnah. Pustaka Marwa. Yogyakarta.
- Nurudin. 2017. Ilmu Komunikasi : Ilmiah dan Populer. Rajawali Pers. Jakarta.
- Pujiyanto, 2017. Animasi Tiada Henti. Universitas Negeri Malang. Malang.

- Ruslan, Arief. 2016. Animasi: Perkembangan dan Konsepnya. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Rustan, Suriyanto. 2008. LAYOUT, Dasar & Penerapannya. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Semedhi, Bambang. 2011. Sinematografi – Videografi. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Supriyono, Rakhmat. 2017. Desain Komunikasi Visual teori dan aplikasi. Andi. Yogyakarta.
- Wibowo, Ibnu Teguh. Belajar Desain Grafis. 2013. Buku Pintar. Yogyakarta.

SUMBER ONLINE

- Color Wheel (2017). Diakses pada tanggal 15 Oktober 2018. Dari <https://moko.co.id/menggunakan-color-wheel/>
- Pengertian Animasi (2017). Diakses pada tanggal 7 Oktober 2018. Dari <http://www.pengertianku.net/2017/10/pengertian-animasi-dan-jenisnya-serta-prinsipnya.html>
- Pengertian Frame Per Second (2019) Diakses pada tanggal 10 Januari 2019. Dari <https://spaceku.com/pengertian-frame-rate/>.
- Pengertian Motion Graphics (2009) Diakses pada tanggal 25 Juli 2019. <https://issuu.com/motionbydesign/docs/mbd1>.
- Unsur-Unsur Komunikasi (2018). Diakses pada tanggal 15 Oktober 2018. Dari <https://sahabatnesia.com/unsur-unsur-komunikasi/>