

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC “DEQMAN WAYEN” MENGENAI PERNIKAHAN USIA DINI DI LOMBOK

Gallanta Luthfi Estranda¹, Siti Desintha, Taufiq Wahab²

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

gallantale@student.telkomuniversity.ac.id¹, sitidesintha@telkomuniversity.ac.id²,
taufiqwahab@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Maraknya remaja yang melakukan pernikahan dini menunjukkan bahwa pelaksanaan mengenai peraturan yang diresmikan oleh pemerintah masih rendah. Perkawinan anak dapat terjadi karena berbagai faktor, seperti faktor pendidikan, faktor ekonomi, faktor budaya, maupun karena kesederhanaan pola berpikir. Fenomena pernikahan dini juga menimbulkan berbagai dampak yang merugikan, terutama bagi perempuan. Remaja yang melakukan pernikahan cenderung rentan baik dari segi kesehatan, akses pendidikan, potensi mengalami tindak kekerasan, serta kemiskinan. Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan metode observasi, wawancara, dan studi literatur lalu menggunakan analisis SWOT dan analisis matriks sebagai metode menganalisis. Penulis menggunakan animasi motion graphic sebagai media informasi yang diharapkan dapat membantu menyebarkan kesadaran akan dampak negatif dari pernikahan dini.

Kata Kunci : pernikahan dini, motion graphic, remaja

Abstract

The rise of teenagers who do early marriages shows that the implementation of the regulations that were inaugurated by the government is still low. Child marriage can occur due to various factors, such as educational factors, economic factors, cultural factors, as well as because of the simplicity of thinking patterns. The phenomenon of early marriage also causes various adverse impacts, especially for women. Adolescents who marry tend to be vulnerable in terms of health, access to education, potential for violence, and poverty. In this study, the authors collected data using observation, interviews, and literature studies and then used SWOT analysis and matrix analysis as the analysis method. The author uses motion graphic animation as a medium of information which is expected to help spread awareness of the negative impact of early marriage.

Keywords: early marriage, motion graphic, teenage

1. Pendahuluan

Isi pendahuluan sebaiknya mengandung latar belakang, tujuan, identifikasi masalah dan metoda penelitian, yang dipaparkan secara tersirat (*implicit*). Tidak perlu menggunakan *subtitle* dalam format pendahuluan. [10 pts]

Pernikahan dapat diartikan sebagai proses pengikatan janji antara dua orang dengan tujuan meresmikan hubungan secara hukum, agama, atau sosial. Banyak alasan dan tujuan orang melakukan pernikahan, yaitu cinta, melanjutkan keturunan, beribadah, sampai karena masalah ekonomi.

Secara hukum, pernikahan di Indonesia telah dicantumkan dalam undang-undang nomor 1 tahun 1974 tentang perkawinan. Kemudian pada tahun 2019 Undang-undang tersebut mengalami perubahan untuk merespon fenomena pernikahan usia dini.

Menurut United Nations Children's Fund (UNICEF) pernikahan anak adalah pernikahan yang dilakukan secara resmi maupun tidak resmi yang dilangsungkan sebelum usia 18 tahun. Meskipun sudah diresmikan dengan undang-undang, namun pernikahan anak selalu tetap terjadi di perkotaan maupun pedesaan. Di Indonesia, selama pandemi kasus pernikahan usia dini meningkat. Seperti dikutip dari katadata.co.id, tercatat pada Januari-

Juni 2020 sebanyak 34 ribu permohonan dispensasi kawin. Berdasarkan angka tersebut, 97% disetujui dan sejumlah 60% yang mengajukan merupakan anak di bawah 18 tahun.

Fenomena pernikahan usia dini baru-baru ini juga cukup banyak di Lombok, Nusa Tenggara Barat. Menurut Kepala Bidang Perlindungan Anak Lombok Timur, kasus pernikahan dini meningkat dari sembilan kasus pada 2018 lalu menjadi 17 kasus pada 2019.

Dikutip dari Kompas.com, DP3KB Kabupaten Lombok Timur mencatat sebanyak 2700 kasus ibu usia muda di bawah 20 tahun melahirkan di Lombok Timur hingga Oktober 2020. Sedangkan di Lombok Barat tercatat 245 kasus pernikahan dibawah umur. Bahkan di Lombok Tengah terdapat pelajar SMP yang memutuskan menikah hanya karena alasan bosan belajar di rumah.

Beberapa penyebab dari pernikahan usia dini adalah faktor ekonomi, pendidikan, keluarga, dan budaya. Akibat dari pernikahan dini, banyak remaja yang kehilangan pendidikannya. Pernikahan usia dini juga menimbulkan potensi terjadinya kekerasan dalam rumah tangga (KDRT), mengganggu kesehatan mental, dan tak jarang pada akhirnya menuju perceraian. Seperti dilansir dari suarantb.com, pernikahan dini di Lombok Timur menyumbang kasus kekerasan terhadap anak, terutama anak perempuan.

Dalam menekan angka pernikahan usia dini, pemerintah telah melaksanakan Kegiatan Sosialisasi Pendewasaan Usia Perkawinan (PUP) ke masyarakat, sekolah, madrasah, maupun pondok pesantren di kabupaten Lombok Timur dan Lombok Utara. Pemerintah juga telah memberikan sanksi sosial dan juga denda berupa uang jika pernikahan dilaksanakan oleh pasangan di bawah 21 tahun. Namun, kampanye mengenai isu ini kurang begitu terlihat dan juga belum adanya media informasi yang dapat mendukung sosialisasi mengenai pernikahan dini terhadap masyarakat Lombok.

Pernikahan usia dini tidak seharusnya terjadi karena melanggar hak asasi anak dan menghilangkan peluang mereka. Seharusnya masa remaja menjadi masa transisi untuk perkembangan emosional, fisik dan sosial dari anak. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, perancangan memiliki tujuan untuk memberikan informasi mengenai dampak pernikahan usia dini di Lombok sesuai dengan ilmu Desain Komunikasi Visual. Dengan mengangkat topik ini, penulis berharap dapat merancang media informasi yang menarik sehingga dapat meningkatkan kesadaran akan dampak dari pernikahan dini itu sendiri.

2. Dasar Pemikiran

Memberikan gambaran rancangan penelitian yang meliputi prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, dan cara perolehan data [10 pts]

2.1 Desain

Desain adalah suatu proses kreatif untuk merancang objek tertentu yang bersifat fungsional ataupun estetis dengan melihat aspek teknis, fungsi, material, dan unsur-unsur grafis yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah. (Beta dalam Witarsa: 2015, 7).

2.2 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi visual adalah cara penyampaian informasi menggunakan indera pengelihatian (rupa/visual) melalui desain yang bertujuan untuk menginformasikan, memengaruhi, hingga mengubah suatu perilaku sesuai target yang diinginkan. (Anggraini dan Nathalia 2013: 15).

2.3 Animasi

Animasi merupakan kumpulan gambar atau ilustrasi yang ditata secara berurutan. Apabila kumpulan gambar tersebut dimunculkan dengan kecepatan tertentu, maka gambar-gambar tersebut dapat membentuk ilusi yang akan nampak bergerak (Hidayatullah dan Daswanto, 2011).

2.4 Motion Graphic

Motion Graphics adalah sebuah teknik animasi untuk membuat ilusi dari suatu gerakan (motion) yang pada umumnya digabungkan dengan audio. (Betancourt, 2012 dalam Beatrix, 2015: 7).

2.5 Visual Storytelling

Dalam menceritakan sesuatu, sangat penting untuk membuat audiens paham dan tetap mengikuti alur cerita. Visual Storytelling merupakan suatu proses bercerita melalui media visual seperti ilustrasi, fotografi, atau video serta dapat memanfaatkan penggunaan grafis, suara, dan teks dengan tujuan untuk mendidik atau menghibur. Visual storytelling bertujuan untuk membuat informasi yang diberikan kepada audiens menjadi lebih jelas ringkas. (Caputo, 2003)

2.6 Ilustrasi

Dalam menjelaskan sesuatu hal, terkadang diperlukan gambar atau ilustrasi tertentu agar lebih paham. Ilustrasi merupakan seni menggambar yang bertujuan untuk menguraikan sesuatu melalui bentuk visual (Wahyuningsih, 2015: 53).

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Setelah melakukan analisis berbagai data yang diperoleh, penulis memutuskan untuk merancang animasi motion graphic yang akan menjawab fenomena perkawinan anak. Pada perancangan ini, dibutuhkan konsep untuk menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran. Penulis ingin menyampaikan pandangan bahwa pernikahan dini memiliki dampak yang buruk terhadap remaja. Pesan utama yang ingin disampaikan adalah remaja yang masih bersekolah tidak seharusnya melakukan pernikahan karena memiliki dampak yang merugikan dari sisi psikologis. Penulis ingin menceritakan berdasarkan beberapa kasus yang dialami oleh remaja perempuan setelah melakukan perkawinan anak, seperti kemiskinan, kekerasan dalam rumah tangga (KDRT), maupun penyesalan.

Pada perancangan animasi ini, “Deqman Wayen” adalah judul yang dipilih. Dalam Bahasa Sasak, Deqman wayen artinya belum waktunya. Tagline yang akan digunakan adalah Stop Merariq Kodeq.

Dengan uraian tersebut, kesan yang akan ditimbulkan dari media informasi yang digunakan adalah:

1. Ringan, sederhana, singkat
2. Youthful, vibrant
3. Friendly, personal

3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang diterapkan penulis pada proses perancangan ini yaitu dengan mengaplikasikan gaya visual yang sesuai dengan target audiens. Perancangan ini memanfaatkan media digital painting untuk mengilustrasikan informasi yang disampaikan.

Pada perancangan ini, pesan akan disampaikan dalam bentuk suatu cerita. Penyampaian akan menggunakan bahasa daerah (Bahasa sasak) dan dikemas menggunakan cerita singkat dan sederhana. Narasi dari perancangan ini menceritakan pengalaman seseorang saat melakukan pernikahan dini. Hal ini bertujuan untuk membangun emosi audiens sehingga pesan dapat dicerna dan diingat dengan mudah.

3.3 Konsep Media

3.3.1 Media Utama

Media Utama yang berisi informasi mengenai dampak menikah dini akan diterapkan ke media animasi motion graphic dengan pendekatan ilustrasi yang sederhana. Media ini dipilih karena dapat menyampaikan informasi dengan praktis dan engagement akan lebih mudah didapat. Animasi ini dibuat dengan durasi tiga menit dengan resolusi gambar 1080 x 720px.

Media animasi ini akan digunakan dalam sosialisasi sebagai salah satu program lembaga pemberi proyek dalam kampanye mengenai pernikahan dini sehingga dapat diamati ataupun dipahami oleh target audiens yaitu remaja yang masih duduk di bangku SMP.

3.3.2 Media Pendukung

Media pendukung berguna dalam mempromosikan motion graphic dalam perancangan ini. Menurut Tjijtono, 2015: 387 dalam (Effendy & Sunarsi, 2020) Promosi bertujuan untuk memberi informasi, membujuk, dan mengingatkan kembali akan sebuah produk. Media pendukung harus selaras dengan media utama sehingga dapat pada perancangan ini adalah X-banner, poster, stiker, dan baju kaos.

3.4 Konsep Bisnis

Perancangan ini akan akan bekerja sama dengan Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Provinsi Nusa Tenggara Barat. Perancangan motion grafis ini akan digunakan dalam kampanye anti *Merarik Kodeq* untuk membantu menaikkan *awareness* mengenai pernikahan dini.

3.5 Konsep Visual

Ide-ide pada konsep kreatif dan media akan dikombinasikan dan dikembangkan untuk dibuatkan konsep visualnya. Konsep visual dari perancangan ini akan mengikuti keywords pada konsep pesan.

3.5.1 Ilustrasi

Karakter dalam perancangan ini digambarkan sebagai remaja perempuan yang berstatus sebagai pelajar SMP. Pemilihan karakter tersebut didasari oleh cerita yang akan disampaikan dengan target audiens yaitu siswa SMP. Ilustrasi digambarkan dengan sederhana. Karakter memiliki warna mata gelap dan kulit kecoklatan untuk menggambarkan ras Malayan-mongoloid yang mendominasi suku sasak. Pakaian karakter utama dibagi menjadi tiga, yaitu pakaian sehari-hari menggunakan atasan kaus dan bawahan kereng, pakaian seragam SMP, dan pakaian adat pernikahan suku sasak.

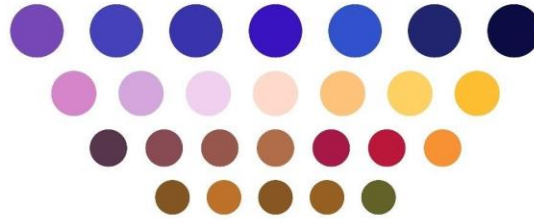


Gambar 1. Desain Karakter

(Sumber: Gallanta Luthfi Estranda, 2021)

3.5.2 Warna

Warna yang akan diterapkan dalam perancangan ini adalah warna-warna vibrant yang dapat menggambarkan mood sesuai jalan cerita. Dengan menggunakan warna yang vibrant diharapkan dapat memikat mata audiens.



Gambar 2. Warna

(Sumber: Gallanta Luthfi Estranda, 2021)

Warna yang dominan pada animasi ini adalah biru. Biru diasosiasikan dengan kesedihan maupun penyesalan, hal ini berkaitan dengan isi cerita.

3.5.3 Storyboard


Storyboard digunakan sebagai guideline pada sketsa sebagai langkah awal untuk merancang komposisi visual maupun scene dari cerita yang akan disampaikan.





Gambar 3. Storyboard

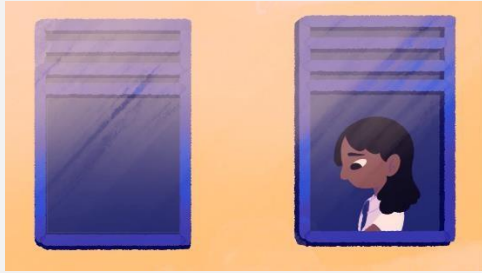
(Sumber: Gallanta Luthfi Estranda, 2021)

4. Hasil Perancangan

| No. | Visual | Keterangan |
|-----|---|--|
| 1. |  | Intro, dibuka dengan narasi. Dengan menampilkan judul. |

| | | |
|----|---|--|
| 2. |  | Rumah sederhana, tempat tinggal karakter utama |
| 3. |  | Didalam kamar terlihat seorang remaja yang sedang duduk membelakangi cahaya matahari |
| 4. |  | Ia memegang dan memandangi foto ayah dan ibunya |
| 5. |  | Ia merasa sedih karena hanya tinggal berdua dengan neneknya |
| 6. |  | Tampak sekolah dari <i>bird eye view</i> untuk memperlihatkan keseluruhan bangunan dan lokasi yang berada di pinggir sawah/ jauh dari perkotaan. |

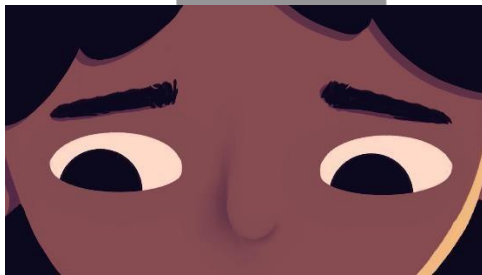
7.



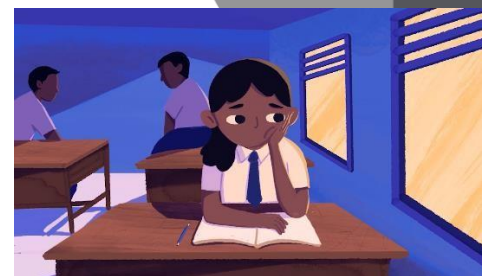
Menampilkan suasana yang ruang kelas yang cukup membosankan


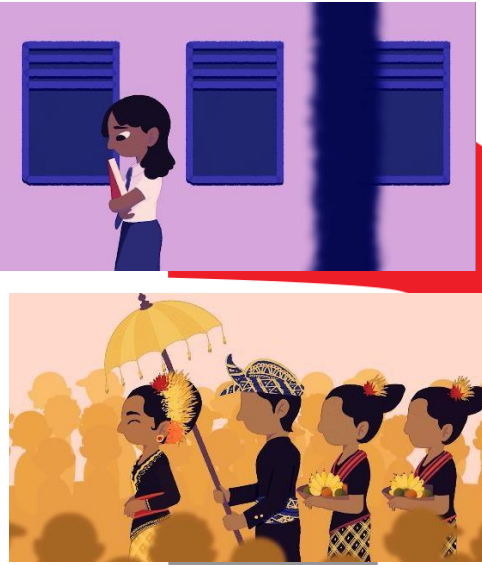



8.



Dengan berbagai tekanan dari sekolahnya ia merasa lelah dan muak untuk belajar.



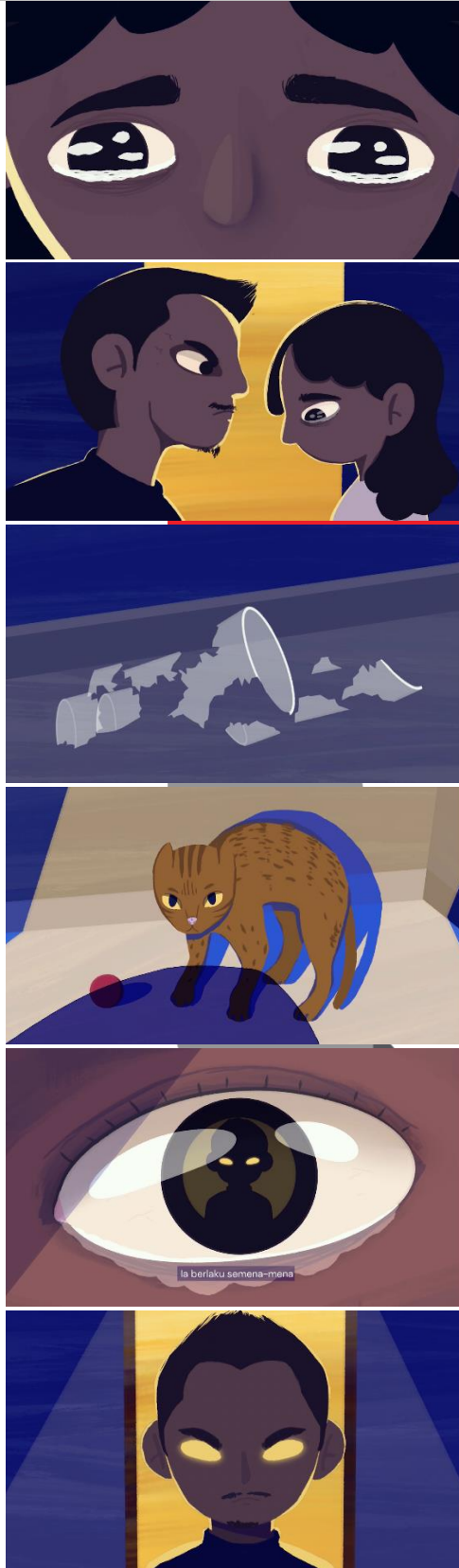
| | | |
|-----|---|--|
| 9. |  | Ia berpikir jika semua proses belajar yang dilakukan akan sia-sia karena pada akhirnya hanya akan mengurus rumah tangga |
| 10. |  | Transisi: Ia akhirnya memutuskan untuk menikah. Pada <i>scene</i> ini, adat pernikahan dan kebudayaan sasak seperti pakatan adat pernikahan, kegiatan <i>nyongkolan</i> , dan <i>gendang beleq</i> ditampilkan dan didukung dengan <i>backsound</i> alat music gendang beleq. |
| |  | |

| | | |
|------------|---|---|
| <p>11.</p> |  | <p>Tokoh menceritakan bahwa suaminya adalah orang yang tampan dan selalu baik terhadapnya.</p> |
| |  | <p>Tak lama setelah menikah, hubungan mereka menjadi tidak baik. Dalam scene ini ditampilkan foto yang robek menjadi dua sebagai transisi untuk adegan berikutnya untuk melambangkan keretakan dalam rumah tangga mereka.</p> |

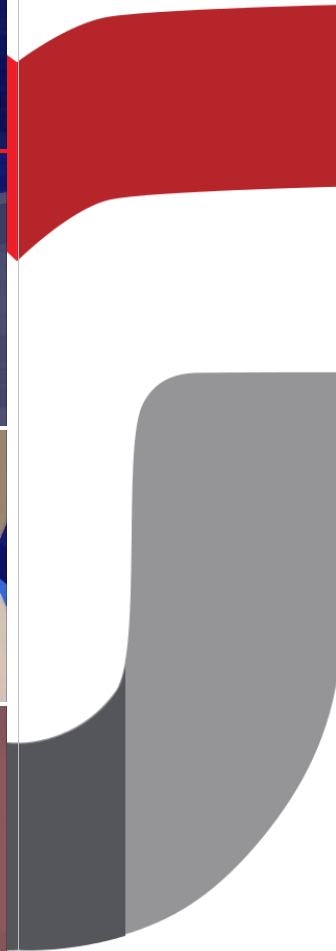
| | | |
|----|---|---|
| 12 |  | <p>Mendiskripsikan tempat tinggal mereka di malam hari. Dengan suasana gelap dan sedih.</p> |
|----|---|---|






13



Pada scene ini diceritakan bahwa si tokoh utama mengalami KDRT. Sebagai buah dari ketidakdewasaan dalam menghadapi situasi.



| | | |
|-----------|--|---|
| <p>14</p> |  <p>Andar saja waktu bisa diulang.</p> | <p>Ia melihat diri di cermin dan mulai menyesali keputusannya untuk menikah dini.</p> |
| |  <p>agar aku menjadi lebih baik.</p>  | <p>Ia melihat seragam sekolah yang masih tersimpan rapi dan berharap untuk bisa kembali ke sekolah.</p> |
| |   | <p>Ia menjelaskan bahwa pernikahan itu seperti buah pisang, jika belum matang rasanya tidak akan manis, sama seperti pernikahan dini.</p> |

5. Kesimpulan

Secara hukum, pernikahan di Indonesia telah diatur dalam undang-undang nomor 16 tahun 2019. Namun, kasus perkawinan anak masih sering terjadi di Indonesia khususnya di Lombok, NTB. Banyak dari pelaku perkawinan ini masih di usia sekolah sehingga terkadang mereka harus putus sekolah untuk mengurus rumah tangga. Tak hanya itu, perkawinan anak juga berdampak buruk ke aspek ekonomi, sosial, kesehatan, dan psikologis.

Berdasarkan penelitian terhadap permasalahan, pengumpulan data, dan analisis masalah, diperlukan suatu media informasi untuk mencapai target audiens yaitu para remaja SMP di Lombok. Hal tersebut bertujuan untuk menyadarkan remaja akan dampak buruk menikah di usia dini. Dengan berbagai dampak yang merugikan, penulis ingin ikut berpartisipasi melalui karya animasi motion graphic yang dirancang berdasarkan permasalahan tersebut.

Referensi

- Anggraini dan Nathalia, Lia dan Kirana (2013). *Desain Komunikasi Visual; dasardasar panduan untuk pemula*, Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Pencegahan Perkawinan Anak Percepatan yang Tidak Bisa Ditunda*. Badan Pusat Statistik, 6–10.
- Beatrix, C. J. (2015). *Desain motion graphics pahlawan nasional dr. gerungan saul Samuel jacob ratulangi* (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- Caputo, T. C. (2003). *Visual Storytelling: the art and technique*. Watson-Guptill Publications.
- Djamilah, D., & Kartikawati, R. (2014). Dampak perkawinan anak di Indonesia. *Jurnal Studi Pemuda*, 3(1), 1-16.
- Dwitama, M. F., & Budiman, A. (2019). Perancangan Storyboard Pada Animasi “ksatria Nusantara Episode: Rencana Jahat Margazulli”. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- Effendy, A. A., & Sunarsi, D. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Dalam Mendirikan UMKM Dan Efektivitas Promosi Melalui Online Di Kota Tangerang Selatan. *JURNAL ILMIAH MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 4(3), 702–714. <https://journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/download/571/248>
- Hidayatullah, Priyanto, Amarullah Akbar dan Zaky Rahim. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika.
- Leong, Marlon dan Mulyanta. 2009. *Tutorial membangun multimedia interaktif Media Interaktif*. B. M. Hidayatullah, Priyanto, Aldi Daswanto dan Sulistyono. 2011. *Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash*. Bandung: Informatika.
- Kotler, P. T., & Lee, N. R. (2009). *Up and out of poverty: The social marketing solution*. Pearson Prentice Hall.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual, Edisi Kedua*. Andi, Yogyakarta.
- Novrizal, R., Soedewi, S., & Desintha, S. (2020). Perancangan Motion Graphic Tentang Pencegahan Penyakit Leptospirosis Di Kabupaten Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Nurhayati, T. (2016). Perkembangan perilaku psikososial pada masa pubertas. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(1).
- Octaviani, F., & Nurwati, N. (2020). DAMPAK PERNIKAHAN USIA DINI TERHADAP PERCERAIAN DI INDONESIA. *Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial HUMANITAS*, 2(2), 33-52.
- Seva, K. P., Sumargono, I., Utama, J., Kreatif, F. I., & Telkom, U. (2019). Perancangan promosi aplikasi kredivo designing promotion of kredivo application. 6(2), 1257–1275.
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- STATISTIK, B. P. *Prevention of Child Marriage*.
- Tafakur, M., & Desintha, S. (2019). Perancangan Komik Karakter Superhero “ Sembrani ” Design of " Sembrani " Superhero Character Comic. 6(2), 1109–1115.
- Tawakal, M. I., Sn, T. W. S., Studi, P., Komunikasi, D., Kreatif, F. I., Telkom, U., Visual, I., & Abah, B. (2020). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN KEMASAN BANDREK ABAH CIWIDEY BANDUNG DESIGNING OF VISUAL IDENTITY AND PACKAGING BANDREK ABAH OF. 7(2), 1575–1585.
- Wahyuningsih, S (2015). *Desain Komunikasi Visual*, Madura: UTM Press

Wijayanti, Titik. 2017. Marketing Plan! Dalam Bisnis. Jakarta: PT. Elex MediaKomputindo.

Witarsa, V. A. (2015). Eksplorasi aplikasi alas kaki yang terinspirasi dari kelom geulis (Doctoral dissertation, Universitas pendidikan indonesia).

