

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI UPAYA MENGHAPUS ANGGAPAN KLENIK PADA BUDAYA PENCAK SILAT MERPATI PUTIH

Adam Satria Putra Ramadhan¹, Fariha Eridani Naufalina² dan Taufiq Wahab³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,
Terusan Buahbatu - Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat
40257

adamsatriapr@student.telkomuniversity.ac.id, farihaen@telkomuniversity.ac.id,
taufiqwahab@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Pencak silat perguruan Merpati Putih merupakan salah satu perguruan pencak silat yang dikenal dengan atraksi “debus” yang menyebabkan timbulnya stigma negatif di kalangan masyarakat kepada tidak hanya Merpati Putih melainkan perguruan pencak silat lainnya di Indonesia, padahal dibalik atraksi tersebut tidak terdapat hal-hal demikian melainkan ada penjelasannya. Oleh karena itu dilakukan perancangan media informasi ini. Metode yang digunakan pada perancangan ini dimulai dengan pengumpulan data melalui wawancara, kuesioner, dan studi pustaka, kemudian dilakukan sebuah analisis konten visual dan analisis matriks. Hasil dari perancangan ini adalah media informasi berupa *motion graphic* tentang cara dibalik atraksi yang dilakukan perguruan Merpati Putih dengan harapan dapat menghapus stigma negatif tersebut dan menarik minat remaja untuk melestarikan salah satu aset budaya bangsa.

Kata kunci: grafis bergerak, media informasi, merpati putih, pencak silat

Abstract: Pencak silat Merpati Putih is one of the martial arts known for its “debus” attraction which causes a negative stigma among the public to not only Merpati Putih but other martial arts in Indonesia, there are no occult involve in pencak silat Merpati Putih but there is an explanation behind the attraction. Therefore, the design of this information media was carried out. The method used in this design begins with collecting data through interviews, questionnaires, and literature studies, then a visual content analysis and matrix analysis are carried out. The result of this design is information media in the form of motion graphics about how the attraction can be done by Merpati Putih in the hope of removing the negative stigma and attracting the interest of teenagers to preserve one of the nation's cultural assets.

Keywords: information media, merpati putih, motion graphic, pencak silat

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Herman Budiarto selaku ketua Kampoeng Silat Jampang (KSJ) Dompot Dhuafa menyatakan pada masa kini pencak silat masih terikat dengan stigma negatif di sebagian kalangan masyarakat karena dianggap mistis, sehingga dapat mendorong masyarakat untuk menjauhkan diri dari pencak silat, (www.dompetdhuafa.org: 2020).

Pada penelitian ini penulis menjadikan perguruan Merpati Putih sebagai contoh dari fenomena ini, ketua pengurus Merpati Putih daerah Jawa Timur Mas Syaiful Anwar dalam menyatakan bahwa sudah bukan rahasia lagi perguruan Merpati Putih dapat melakukan sebuah atraksi-atraksi “debus”, seperti mematahkan benda-benda keras contohnya balok es, besi, atau beton namun Mas Syaiful berpendapat bahwa tidak terdapat unsur klenik, jimat, atau hal mistis pada atraksi yang dilakukan, melainkan hal tersebut dapat dicapai oleh anggota melalui latihan yang telah dilakukan (www.madiuntoday.id: 2018).

Minimnya informasi tentang perguruan Merpati Putih juga menjadi salah satu faktor yang membuat perguruan Merpati Putih terus terikat dengan stigma negatif tersebut, karena masyarakat menjadi sulit untuk mengetahui penjelasan secara logis dibalik atraksi-atraksi tersebut.

Maka dari itu media informasi yang digunakan pada perancangan ini adalah berupa video *motion graphic* yang menjelaskan cara dibalik atraksi yang dilakukan perguruan Merpati Putih, Menurut Munir (2013: 35) animasi menjadi hal menarik dan banyak keuntungan untuk dijadikan media pembelajaran atau informasi. Hal tersebut dikarenakan animasi memiliki kemampuan untuk menjelaskan sebuah hal yang sifatnya praktikal menjadi lebih dapat dimengerti yang mana jika menggunakan gambar atau kata-kata saja akan lebih sulit. Sehingga harapan dari perancangan ini adalah agar dapat

menghapus stigma negatif tersebut dan menarik minat remaja untuk melestarikan salah satu aset budaya bangsa.

Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari identifikasi masalah bagaimana cara merancang media informasi sebagai upaya untuk menghapus stigma negatif pada budaya pencak silat Merpati Putih?

Tujuan Perancangan

Berdasarkan masalah-masalah yang telah di uraikan, adapun tujuan untuk penelitian ini adalah:

1. Untuk melestarikan salah satu aset budaya bangsa Indonesia.
2. Untuk menghapus stigma negatif yang terikat dengan pencak silat, terutama perguruan Merpati putih
3. Untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap pencak silat perguruan Merpati Putih

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini diawali dengan pengumpulan data melalui wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Wawancara dilakukan kepada Mas Firdauzka Darya Satria sebagai pelatih dan mantan atlit Merpati Putih, Mas Rizqy Wahid sebagai salah satu tokoh pendiri kelompok latihan Merpati Putih Universitas Telkom, dan Mas Imron sebagai pelatih dan mantan pengurus Merpati Putih tingkat daerah selama 2 periode, untuk mendapatkan informasi seputar Merpati Putih dan atraksi-atraksinya. Penulis membuat kuesioner yang dibagikan kepada pelajar di daerah Bandung untuk mengetahui perspektif pelajar terhadap pencak silat Merpati Putih melalui *google form*. Selain itu dilakukan juga studi pustaka dengan

menggunakan teori-teori yang relevan terhadap perancangan yang bersumber dari buku ataupun jurnal.

Analisis data dilakukan dengan analisis konten visual untuk menganalisis konten visual yang terdapat pada karya sejenis untuk mengetahui cara pendekatan yang digunakan dalam suatu karya. Lalu dilakukan analisis matriks untuk membandingkan beberapa sampel dari karya sejenis untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan yang terdapat pada beberapa sampel tersebut, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam perancangan.

DASAR PEMIKIRAN

Motion Graphic

Motion graphics adalah hal yang meliputi gerakan, rotasi, pengukuran suatu gambar, video, dan teks pada layar yang diiringi dengan voice-over dan musik latar (Crook & Beare, 2017).

Ilustrasi

Ilustrasi adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memerindah sebuah teks (Rohidi, 1984).

Tipografi

Tipografi adalah ilmu atau kemampuan menata huruf atau aksara untuk publikasi cetak maupun non cetak (Kusrianto, 2010).

Layout

Layout adalah tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat (Rustan, 2009).

Narasi

Narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu (Gorys, 2006).

DATA DAN ANALISIS

Pemberi Proyek

Pemberi proyek pada perancangan ini adalah Perguruan Pencak Silat Merpati Putih, penulis melakukan pengumpulan data dengan mewawancarai beberapa narasumber dari pihak Merpati Putih.

Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan ketiga narasumber Mas Daus, Mas Imron, dan Mas Rizqy, dapat disimpulkan bahwa fenomena tentang adanya stigma negatif yang bersifat mistis atau klenik memang benar terjadi, hal itu disebabkan oleh faktor-faktor seperti tradisi, kepercayaan, dan pola pikir masyarakat yang terus bersirkulasi di Indonesia sehingga sampai saat ini pencak silat masih dikaitkan dengan hal-hal yang bersifat klenik.

Stigma tersebut perlu untuk dihapuskan untuk memberikan citra baik di nama pencak silat yang tentunya berdampak terhadap kelestarian pencak silat itu sendiri, banyak upaya yang dapat dilakukan seperti mengedukasi masyarakat dengan menangkal stigma-stigma yang ada, mengubah atau mereformasi tradisi agar lebih modern, pemanfaatan teknologi sebagai media untuk menyebarkan informasi.

Hasil Kuesioner




Hasil kuesioner yang dibagikan kepada 104 orang responden, yang berada di Kota Bandung dan Kabupaten Bandung, Indonesia. Mayoritas

responden adalah laki-laki berusia 15-18 tahun yang merupakan pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA).

Mayoritas responden beranggapan bahwa pencak silat di Indonesia masih terikat dengan stigma negatif yang bersifat mistis atau klenik, tetapi mereka masih ragu dengan kebenaran stigma tersebut. Berdasarkan hasil kuesioner sebuah stigma dapat mempengaruhi keberlangsungan atau kelestarian dari suatu budaya, maka dari itu dengan adanya stigma negatif di pencak silat dapat berdampak pada masa depan pencak silat dan diperlukan sebuah upaya yang bertujuan untuk menghapuskan stigma tersebut.

Mayoritas responden mengetahui dan mengenali video motion graphic. Mayoritas responden paling sering menggunakan video sebagai media informasi dan berpendapat bahwa video motion graphic adalah media yang baik sebagai media untuk menyebarkan informasi. Sehingga responden beranggapan bahwa dengan perancangan sebuah video motion graphic yang menangkal stigma negatif yang ada pada pencak silat dapat membantu menghapuskan stigma tersebut.

Analisis Matriks

Sample	 Debunked	 The Infographic Show	 Kok Bisa?
Aset Visual	Mayoritas menggunakan ilustrasi yang didukung dengan foto dan video	Ilustrasi elemen grafis	Ilustrasi elemen grafis
Gaya Desain	Flat design	Flat design	Flat design
Tipografi	Menggunakan jenis font Sans Serif	Menggunakan jenis font Sans Serif	Menggunakan jenis font Sans Serif

Warna	Flat color dengan warna-warna yang mengikuti dengan tema video	Flat color dengan warna-warna yang mengikuti dengan tema video	Flat color dengan warna-warna yang mengikuti dengan tema video
Layout	Simetris	Simetris	Simetris
Sound	Menggunakan voice over dan background music	Menggunakan voice over dan background music	Menggunakan voice over dan background music
Konten	Mayoritas konten bertema kan fenomena, miskonsepsi masyarakat , misteri, dan fakta fakta unik.	Tema konten cukup beragam mulai dari sains, sejarah fenomena alam, misteri, fenomena yang relevan, dan masih banyak lagi	Mayoritas konten bertema kan sains, sejarah, fenomena yang relevan dan fakta-fakta unik.

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Konsep pesan yang akan disampaikan pada media informasi ini adalah mengajak kepada audiens untuk berfikir logis tentang keilmuan pada perguruan Merpati Putih melalui penjelasan dibalik atraksi pematihan benda keras pada Merpati Putih yang dianggap klenik melalui *video motion graphic*, *tagline* dari perancangan ini adalah “Merpati Putih bukan silat Klenik” karena pada kenyataannya Merpati Putih merupakan olahraga bela diri seperti olahraga bela diri lainnya. tidak mengandung unsur-unsur klenik.

Konsep Kreatif

konsep kreatif dari media informasi ini memanfaatkan berupa *video motion graphic* dengan gaya visual *flat* yang mudah dipahami dan cukup sering digunakan dalam *video motion graphic*. *Video motion graphic* ini diiringi dengan *voice over* untuk lebih memperjelas informasi yang disampaikan dan *background music* agar suasana video lebih hidup dan tidak membosankan.

Konsep Media

1. Media Utama

Media utama yang akan digunakan pada perancangan ini adalah video motion graphic yang akan diunggah pada platform media sosial Facebook, Twitter, Youtube, dan Instagram melalui akun-akun resmi kelompok latihan Merpati Putih.

2. Media Pendukung

Media pendukung memiliki peran untuk mempromosikan, memberikan informasi, dan bersifat mengingatkan diantaranya:

1. Poster

Media pendukung cetak poster dengan ukuran A3 dengan barcode yang akan mengarahkan ke media utama. poster akan dicetak dan dipajang di lokasi seperti sekolah, kampus, dan lokasi yang memiliki kelompok latihan Merpati Putih.

2. X-banner

Media pendukung cetak berupa X-banner yang memiliki ukuran 60x160 cm dengan barcode yang mengarahkan ke media utama yang akan dipajang pada pagelaran-pagelaran yang dilakukan kelompok latihan Merpati Putih.

3. T-shirt

T-shirt yang berperan sebagai merchandise akan dibagikan pada pagelaran-pagelaran yang dilakukan kelompok latihan Merpati Putih.

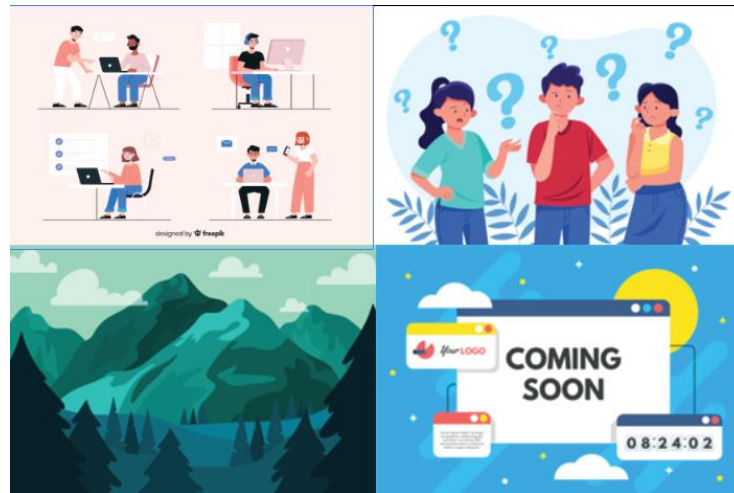
4. Stiker

Stiker yang berperan sebagai merchandise akan dibagikan pada pagelaran-pagelaran yang dilakukan kelompok latihan Merpati Putih.

Konsep Visual

Ilustrasi yang penulis akan diaplikasikan pada perancangan video motion graphic ini adalah flat design atau ilustrasi yang menggunakan warna solid tanpa gradasi. Flat design cukup sering digunakan sebagai ilustrasi dalam

sebuah video motion graphic, hal tersebut bertujuan untuk mempermudah dalam proses perancangan video motion graphic dan juga mempermudah dalam menyampaikan pesan karena pesan akan lebih mudah dipahami.



Gambar 1 Referensi ilustrasi

(Sumber: <https://freepik.com>)

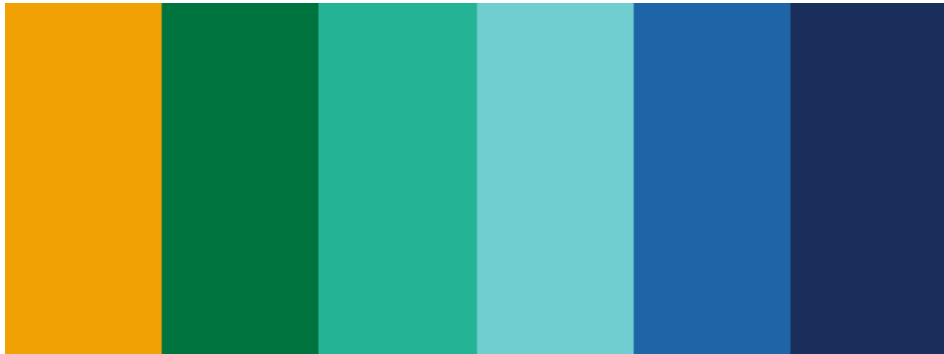
Jenis typeface yang digunakan dalam perancangan ini adalah jenis sans-serif. Typeface jenis sans-serif akan cocok dipadukan dengan ilustrasi flat design, selain itu jenis sans-serif akan lebih mudah dibaca karena memiliki karakteristik yang simple, bersih, dan juga menarik.



Gambar 2 Font Poppins

(Sumber: <https://uxdesign.cc>)

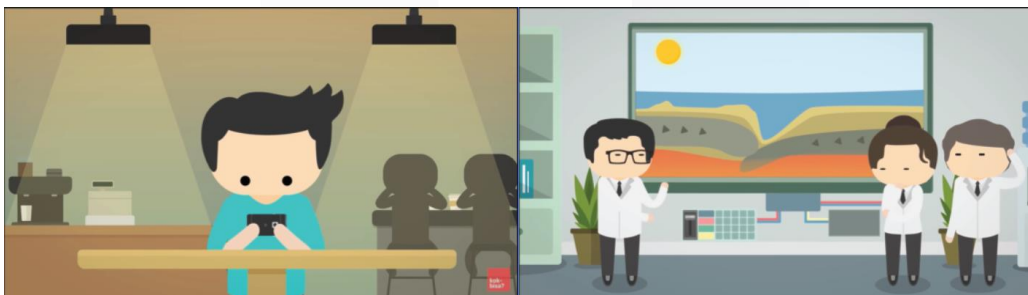
Konsep warna yang akan digunakan dalam perancangan video motion graphic ini adalah dengan warna flat yang bertemakan alam untuk latar belakang dan warna lainnya menyesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar 3 Referensi color palette

(Sumber: <https://pinterest.com>)

Konsep layout pada perancangan video motion graphic ini menggunakan prinsip desain pada layout yang memperhatikan keseimbangan, irama, kesebandingan, penekanan, kesatuan dan keserasian.



Gambar 4 Referensi layout

(Sumber: <https://www.youtube.com>)

Hasil Perancangan

1. Media Utama

Berikut adalah hasil dari perancangan video motion graphic yang telah dibuat. Video dapat dilihat melalui link berikut: <https://drive.google.com/file/d/1ksA1u6owJ83vCOxQ7VDJ5Ccx7v6S0vMS/view?usp=sharing>



Gambar 5 Motion Graphic Hasil Perancangan,
(Sumber: Pribadi, 2022)

2. Media Pendukung



Gambar 6 Media Pendukung Poster
(Sumber: Pribadi, 2022)



Gambar 7 Media Pendukung X-banner

(Sumber: Pribadi, 2022)



Gambar 8 Media Pendukung T-Shirt

(Sumber: Pribadi, 2022)



Gambar 9 Media Pendukung Stiker

(Sumber: Pribadi, 2022)

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian didapatkan bahwa stigma yang bersifat klenik/mistis memang masih bersirkulasi di perguruan Merpati Putih dan juga nama pencak silat secara keseluruhan, hal itu disebabkan oleh beberapa faktor seperti kepercayaan, minimnya informasi, dan juga mispersepsi. Sehingga stigma tersebut akan terus melekat. Maka dari itu berdasarkan penelitian terhadap permasalahan, pengumpulan data, dan analisis masalah, diperlukan sebuah upaya untuk menghapus stigma tersebut yaitu dengan perancangan sebuah media informasi berupa motion graphic untuk menangkal anggapan-anggapan bahwa perguruan Merpati Putih mengandung unsur-unsur klenik/mistis khususnya terhadap kalangan remaja yang akan menjadi faktor penting dalam pelestarian aset budaya bangsa.

Penelitian masih jauh dari sempurna dari segi perancangan dan juga penulisan, maka dari itu saran yang dapat penulis sampaikan adalah dibutuhkannya beberapa tenaga ahli dalam perancangan motion graphic, seperti sumber daya dalam audio visual, penulis skenario dan juga narator dimana semua hal tersebut dilakukan oleh penulis yang minim pengetahuannya soal bidang tersebut, sehingga hasil perancangan kurang maksimal. Penulis juga berharap adanya kelanjutan perancangan serupa

tentang perguruan pencak silat lainnya di Indonesia, sehingga olahraga bela diri di Indonesia semakin diketahui keberadaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Crook, I., & Beare, P. (2017). *Motion Graphics Principles and Practices from the Ground Up*. New York: Bloomsbury.
- Djamarah, S. b. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gorys, K. (2006). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Rohidi, T. R. (1984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). MOTIONS GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Utile Volume V, Nomor 2*, 115-122.
- Rustan, S. (2008). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2011). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Slembrouck, P. V. (2012, April 12). *How to Produce Motion Graphics*. Diambil kembali dari Rockcontent: <https://rockcontent.com/blog/how-to-produce-motion-graphics/>
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius.