

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BIOGRAFI DEPATI PARBO KERINCI SEBAGAI MEDIA INFORMASI SEJARAH

Azman Jakardi

Institut Seni Indonesia Padangpanjang, azmanskater125@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received: February 26, 2024

Revised: February 27, 2024

Accepted: February 28, 2024

Keywords:

Depati Parbo, Media
Information, Graphic

ABSTRACT

Depati parbo is one of the only heroes in kerhari district. He was one of those fierce fighters who kicked out invaders and was also respected by the kerinch people. The destarch parbo and the hulubalang were able to repel the Dutch forces around 1902 and become a source of inspiration to the incumbent people to unite and fight off the Dutch colonists. But at this moment, the general public does not know the history of the parbo destarch, they know only the name of parbo as a street name, a pioneer airport and a private college name. Under the circumstances, it would require an effort to reenact the epic history of destarch parbo in an exciting media fashion that has a way with the age. One effort can be made is through the information media of multimedia in animation, which will help preserve the history of the parbo. Information media is not only on printing media such as books, newspapers, magazines, but already in digital media, such as multimedia animation. The information media design on multimedia forms is this graphic animation in the background of current technological developments. Current generations are very close to the use of technologies like gadgets and computers. The history of destaro parbo in a multimedia form such animation as this motion graphic has become a new alternative form of presenting information media.

ABSTRAK

Depati parbo adalah salah satu pahlawan yang ada di kabupaten kerinci. Ia merupakan salah satu pejuang kerinci yang mengusir penjajah dan ia juga orang disegani oleh Masyarakat kerinci. Depati parbo Bersama hulubalang mampu memukul mundur pasukan Belanda sekitar tahun 1902 dan menjadi sumber inspirasi bagi Masyarakat kerinci untuk Bersatu dan berjuang dalam mengusir penjajah Belanda. Namun pada saat ini umumnya Masyarakat kerinci tidak mengetahui Sejarah depati parbo, mereka hanya mengetahui nama depati parbo sebagai nama Jalan, nama bandara perintis dan nama perguruan tinggi swasta. Berdasarkan fenomena yang ada, maka diperlukannya sebuah Upaya untuk menyajikan Kembali Sejarah kepahlawanan depati parbo dalam bentuk media yang menarik dan mengikuti perkembangan zaman. Salah satu Upaya yang dapat dilakukan adalah melalui media informasi berupa multimedia dalam bentuk animasi, agar Sejarah depati parbo dapat terjaga kelestariannya. Media informasi tidak hanya pada media cetak seperti buku, surat kabar, majalah, akan tetapi sudah dalam bentuk media digital seperti multimedia yaitu animasi. Perancangan media informasi dalam bentuk multimedia yaitu animasi berupa motion graphic ini dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi saat ini. Generasi sekarang sangat dekat dengan penggunaan teknologi seperti gadget dan computer. Sejarah depati parbo dalam bentuk multimedia yaitu animasi berupa motion graphic ini menjadi bentuk alternatif baru dalam menyajikan

Kata Kunci:

Depati Parbo, Media Informasi,

Motion Graphic

sebuah media informasi.

I. PENDAHULUAN

Kabupaten kerinci terletak di provinsi jambi diantara $1^{\circ}40'$ lintang Selatan sampai dengan $2^{\circ}26'$ lintang Selatan dan diantara $101^{\circ}80'$ bujur timur sampai dengan $101^{\circ}50'$ bujur timur. Pada tahun 2011 pusat pemerintahan berpindah ke siulak. Kabupaten kerinci mempunyai luas $\pm 3.808,50$ km² yang terletak sepanjang bukit barisan, yang terletak didaratn tinggi dan memiliki gunung api dan memiliki hasil tanaman yang bermanfaat. Potensi kekayaan alam kerinci.

Potensi kekayaan alam kerinci terutama kekayaan hasil pertanian dan Perkebunan begitu melimpah. Kesuburan tanah dan panorama alam yang mempesona mengundang niat Belanda pada awal abad ke 19 untuk memperluas daerah jajahan dengan melakukan ekspansi untuk menguasai alam kerinci yang kaya subur dan mempesona. Mulai dari sinilah depati parbo beserta Masyarakat kerinci berperang untuk mengusir penjajah.

Depati parbo dilahirkan pada tahun 1839 di desa lolo kecil, kecamatan bukit kerman kabupaten kerinci. Ia lahir dengan nama mohammad Kasib, merupakan salah seorang pejuang kerinci yang mengusir penjajah dan juga orang disegani oleh Masyarakat kerinci. Perang direnah manjuto merupakan perang terbesar ditanah kerinci yang berlangsung selama tiga hari. Peperangan dipimpin oleh Kasib gelar depati parbo serta 12 orang *hulubalang* bersenjata tradisional kerinci yaitu keris dan pedang salangkeh untuk menghadapi 120 orang serdadu Belanda bersenjata modern. Depati parbo Bersama *hulubalang* mampu memukul mundur pasukan Belanda sekitar tahun 1902.

Keberhasilan depati parbo beserta *hulubalang* saat berperang di ranah manjuto terdengar sampai kepada para hulubalng dan pejuang se-alam kerinci membangkitan semangat dan menjadi sumber inspirasi untuk bersatu dan berjuang dalam mengusir penjajah Belanda. Nama depati parbo menjadi momok bagi belanda setelah kemenangan diranah manjuto, sehingga pada tahun 1903 depati parbo dibuang ke ternate dan Kembali kekerinci pada tahun 1926 dan meninggal pada tahun 1929 didusun lolo kecil, kecamatan gunung raya kerinci (Budhi Yhirasphati J. dkk, 2014:18).

Berangkat dari Sejarah diatas, nama depati parbo diabadikan menjadi nama jalan protokol diperkirakan pada tahun 2000-an yang menghubungkan kota Sungai penuh dengan kecamatan danau kerinci kabupaten kerinci. Selain sebagai nama jalan nama depati parbo juga diabadikan sebagai nama bandara perintis dikerinci pada tahun 30 juli 2014. Selain itu nama depati parbo juga diabadikan sebagai nama perguruan tinggi swasta di kerinci yaitu amik depati parbo pada 1 agustus 2003. Pada tahun 1974 patung depati parbo dibuat dan ditempatkan dihalaman Gedung dprd Tingkat II kerinci. Bukti peninggalan Sejarah peperangan depati parbo berupa benteng pertahanan yang masih dapat dilihat dilempur, kecamatan gunung raya kerinci serta senjata tradisional khas kerinci selangkah dan kris.

Seiring perkembangan zaman, sejarah tersebut tidak banyak yang mengetahui. Umumnya Masyarakat hanya mengetahui nama depati parbo sebagai nama sebuah jalan, nama bandara

perintis dan nama perguruan tinggi swasta. Mereka umumnya tidak mengetahui sejarah perjuangan depati parbo yang memperjuangkan tanah kerinci dari Belanda. Berdasarkan penjelasan bapak Iskandar Zakaria yang merupakan salah satu budayawan kerinci dan peneliti Sejarah depati parbo pada tanggal 22 Maret 2017 menyatakan bahwa “kebanyakan dari Masyarakat kerinci mengetahui tentang Sejarah tersebut sangatlah minim, kebanyakan mahasiswa melakukan penelitian yang mengetahuinya”. Dari hasil survei yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 22-24 maret 2017 ditemukan bahwa Masyarakat kerinci banyak mengetahui nama depati parbo, akan tetapi tidak mengetahui Sejarah depati parbo. Kisaran umur 5-25 tahun kebanyakan tidak mengetahui Sejarah tersebut.

Table 1. Tabel hasil kuesioner depati parbo dan sejarahnya
(sumber: Azman, 2017)

USIA / TAHUN	DEPATI PARBO		USIA / TAHUN	SEJARAH DEPATI PARBO	
	TAHU	TIDAK		TAHU	TIDAK
5-11	17	41	5-11	1	63
12-16	33	3	12-16	11	25
17-25	120	11	17-25	5	121
26-35	7	1	26-35	2	6
36-45	8	1	36-45	2	6
46-55	3	2	46-55	1	4
56-65	2	-	56-65	2	-
JUMLAH	190	59	JUMLAH	24	225
JUMLAH KUESIONER UNTUK DEPATI PARBO 190 59 249			JUMLAH KUESIONER UNTUK DEPATI PARBO 24 225 249		

TAHU TENTANG DEPATI PARBO

190

JUMLAH SEMUA KUESIONER YANG KEMBALI

249 + 249

(KUESIONER UNTUK DEPATI PARBO) (KUESIONER UNTUK DEPATI PARBO)

TIDAK TAHU SEJARAH DEPATI PARBO

225

= 498 DARI 500

UMUR

- KATEGORI UMUR MENURUT DEPKES RI (2009)
- MASA BALITA : 0-5 TAHUN
- ANAK-ANAK : 6-11 TAHUN
- REMAJA AWAL : 12-16 TAHUN
- REMAJA AKHIR : 17-25 TAHUN
- DEWASA AWAL : 26-35 TAHUN
- DEWASA AKHIR : 36-45 TAHUN
- LANSIA AWAL : 46-55 TAHUN
- LANSIA AKHIR : 56-65 TAHUN
- MANULA : 66 TAHUN KEATAS

Tabel di atas merupakan hasil kuesioner yang dibagikan secara acak kepada 500 orang masyarakat kerinci. Kuesioner ini dibuat untuk mengetahui target sasaran dan pengetahuan Masyarakat akan depati parbo beserta sejarahnya. Dalam kuesioner ini terdapat tiga pertanyaan menyangkut pengetahuan masyarakat akan depati parbo dan sejarahnya oleh Masyarakat kerinci. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diolah, dapat disimpulkan bahwa Sebagian besar Masyarakat kerinci (249 orang) tidak mengetahui Sejarah depati parbo dan 24 orang tau. Sedangkan pengetahuan nama depati parbo 190 orang tau dan 59 orang tidak tau.

Upaya dalam dokumentasi Sejarah kepahlawanan depati parbo Sudah dilakukan oleh pemerintah, penerbit dan peneliti di kerinci dengan berbagai Upaya seperti text book dan website. Namun, dinilai masih kurang karena minat baca pada Masyarakat sangat rendah, disamping itu membaca text book akan membosankan ditambah lagi penyampaian Bahasa yang kurang dipahami serta lebih banyak berisi tulisan. Permasalahan kedua pemerintah kabupaten kerinci dan instansi swasta sudah mengabadikan nama depati parbo seperti didirikannya bandara udara, nama kampus swasta AMIK depati parbo serta patung depati parbo yang terletak di DPRD

kerinci, sehingga Masyarakat kerinci lebih mengenal depati parbo sebagai nama sebuah bandara dan nama kampus tanpa mengetahui sejarahnya. Permasalahan ketiga penyampaian secara langsung secara turun temurun yang disampaikan oleh tetua tertentu, penyampaian ini hanya berlaku bagi orang terdekat atau keluarga terdekat. Oleh karena itu informasi tentang Sejarah depati parbo sangat terbatas. Dikhawatirkan jika tetua sebelumnya meninggal maka informasi tersebut akan terputus dan akan adanya penambahan atau pengurangan Sejarah tersebut.

Berdasarkan fenomena yang ada, bahwa banyak Masyarakat kerinci yang tidak mengetahui Sejarah depati parbo maka diperlukannya sebuah Upaya untuk menyajikan Kembali Sejarah kepahlawanan depati dalam bentuk media yang lebih menarik dan mengikuti perkembangan zaman. Hal ini bertujuan agar Masyarakat terutama generasi muda membaca Sejarah tersebut. Salah satu Upaya yang dapat dilakukan adalah melalui media informasi berupa multimedia dalam bentuk animasi, agar Sejarah depati parbo bisa dibaca dan hadir ditengah Masyarakat luas dengan demikian Sejarah depati parbo dapat terjaga kelestariannya.

Media informasi bukan hanya pada media cetak seperti buku, surat kabar dan majalah akan tetapi sudah dalam bentuk digital seperti multimedia yaitu animasi. Perancangan media informasi dalam bentuk multimedia yaitu animasi berupa motion graphic ini dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi saat ini. Generasi muda sekarang sangat dekat dengan penggunaan teknologi seperti gadget dan computer. Oleh karena itu penulis terdorong untuk mengangkat Kembali Sejarah depati parbo dalam bentuk multimedia yaitu animasi berupa motion graphic yang kaya akan nilai moral dan Sejarah Indonesia khususnya di kerinci dengan tampilan yang lebih menarik sebagai bentuk alternatif baru dalam menyajikan sebuah media informasi.

METODE

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Verbal

1. Observasi

Melakukan kunjungan langsung ke kawasan Kerinci, Provinsi Jambi. Melihat berbagai macam peninggalan, tempat-tempat penghargaan nama Depati Parbo dan melakukan pengambilan data.

2. Wawancara

Metode wawancara dibagi menjadi dua klasifikasi yaitu, metode wawancara terstruktur (*structured interview*) dan wawancara tidak terstruktur (*unstructured interview*). Data yang diperoleh berkaitan dengan perancangan media informasi kepahlawanan depati parbo kerinci langsung melalui sumber depati parbo.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka atau studi kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku, laporan

penelitian, artikel, jurnal, skripsi, dan lain-lain sebagainya. Pada intinya, semua referensi baik itu bersumber dari buku, artikel, jurnal, skripsi, serta laporan penelitian, dipakai penulis untuk sebagai kelengkapan data dari permasalahan terkait dengan yang akan diteliti.

4. Kuisisioner



Gambar 1. Kuesioner Penelitian Depati Parbo
Sumber: Fadly, 2017

b. Data visual

1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan langsung ke lapangan mendokumentasikan kawasan Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi.



Gambar 2. Bandara Depati Parbo Kerinci
Sumber: Azman, 2017



Gambar 3. AMIK Depati Parbo Kerinci
Sumber: Azman, 2017



Gambar 4. Patung Depati Parbo Di DPRD Kerinci
Sumber: Azman, 2017



Gambar 5. Koran Tentang Depati Parbo
Sumber: Azman, 2017

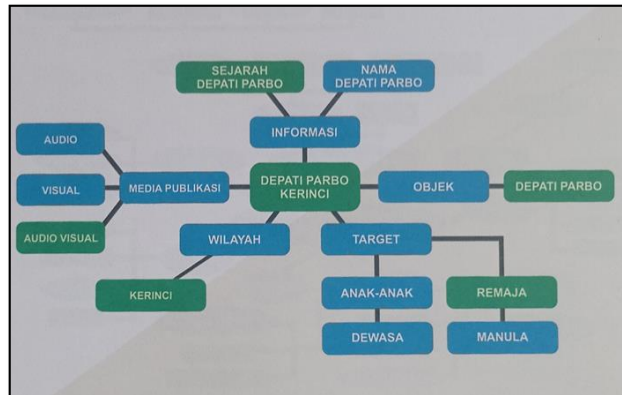
2. Metode Analisa data

a. SWOT

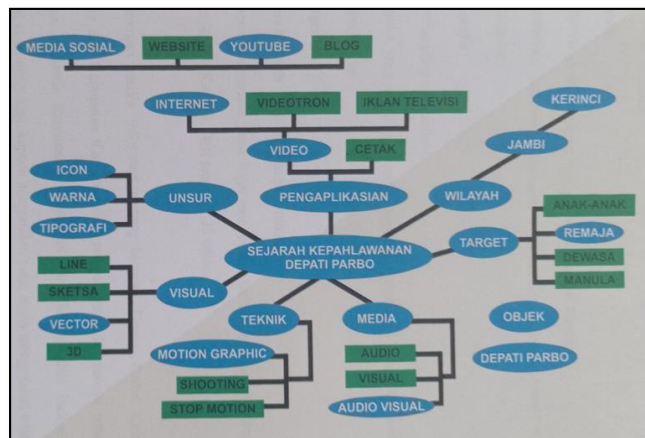
Metode analisis perancangan *Motion Graphic* Biografi Depati Parbo Kerinci sebagai berikut:

- a) *Streght/ Kekuatan*:
 - Penyampaian informasi lebih mudah dipahami dalam bentuk multimedia yaitu animasi berupa motion graphic dibandingkan dengan media cetak.
 - Jangkauan lebih luas, siapa saja bisa mengakses video ini.
- b) *Weakness/Kelemahan*: Dibeberapa tempat yang tidak ada jaringan internet akan mempersulit pengaksesan data video tersebut.
- c) *Opportunity/Peluang*: Informasi dalam bentuk multimedia yaitu animasi berupa motion graphic ini memberikan efek positif bagi masyarakat Kerinci khususnya remaja.
- d) *Threat Ancaman* Proses pengerjaan yang kurang maksimal menyebabkan tidak tercapainya animasi berupa motion graphic yang diinginkan.

b. Brainstorming



Gambar 6. Brainstorming 1



Gambar 7. Brainstorming 2
Sumber: Azman, 2017

3. Analisis target audiens

a. Geografis

- Generasi muda khususnya Remaja dari kabupaten Kerinci.
- Wisatawan domestik (nusantara) wisatawan yang berasal dari Indonesia.

b. Psikografis

- Mereka yang suka Sejarah
- Mereka yang ingin mengetahui tentang sejarah di Kerinci khususnya Depati Parbo.

c. Demografis.

- Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
- Semua masyarakat yang ingin mengetahui tentang sejarah, khususnya masyarakat Kerinci. Dari umur 17-25 tahun.

Perancangan media informasi tentang biografi Depati Parbo Kerinci mencakup dari Kabupaten Kerinci yaitu generasi muda khususnya remaja, wisatawan domestic

(nusantara) wisatawan yang berasal dari Indonesia. Informasi akan ditujukan kepada masyarakat yang ingin mengetahui tentang sejarah, khususnya masyarakat Kerinci. Dari umur 17-25 tahun.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Animasi

Animasi diambil dari bahasa latin , “anima” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan atau mengingat gambar sebelumnya (*The Making of Animation*, 2004). Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *countine* atau terus-menerus yang mewakili hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda & Adjie, 2011).

2. Media Informasi

Informasi merupakan sekumpulan data, pemberitahuan berupa kabar atau berita tentang sesuatu yang berarti bagi penerima. Kekurangan informasi akan membuat seseorang atau kelompok sulit berkembang, bahkan akan sulit dalam pengambilan keputusan. Sedangkan data merupakan bahan, keterangan, kejadian yang benar terjadi pada suatu objek atau bentuk. Media informasi dapat dipahami sebagai saluran atau alat untuk mengumpulkan dan mengolah kembali informasi yang didapat dari fakta yang ada menjadi bentuk yang lebih berguna bagi si penerima informasi. Menurut Coates & Ellison (2014) dalam bukunya yang berjudul “An Introduction to Information Design”, media informasi diartikan dalam banyak hal. Beberapa mengartikannya sebagai visualisasi dari data dan komunikasi pesan dalam bentuk apapun untuk menyampaikan pesan dan makna kepada masyarakat. Media informasi juga berguna dalam penyebaran pesan yang ingin disampaikan si pengguna kepada penerima dengan baik. Melalui media informasi, manusia dapat mengetahui keadaan dan informasi yang sedang berkembang

3. Desain komunikasi Visual

Desain adalah suatu disiplin atau mata pelajaran yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual, tetapi terkait dan mencakup pula dengan aspek-aspek seperti kultural – sosial, filosofis, teknis dan bisnis. Aktivitas termasuk dalam desain grafis, desain industry, arsitektur, desain interior, desain produk, dan profesi-profesi lainnya (Safanayong, 2016 : 3, 11, 25).

Kata **Komunikasi** yang berarti menyampaikan suatu pesan dari komunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima pesan) melalui suatu media dengan maksud tertentu. Komunikasi sendiri berasal dari bahasa Inggris *communication* yang diambil dari bahasa latin “*communis*” yang berarti ”sama” (dalam Bahasa Inggris:*common*). Komunikasi dianggap sebagai proses menciptakan suatu kesamaan

(*commonness*) atau suatu kesatuan pemikiran antara pengirim (komunikastor) dan penerima (komunikan). Komunikasi adalah pertukaran informasi, ide, sikap, pikiran, atau pendapat.

Kata **visual** bermakna segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh indera penglihatan kita yaitu mata. Visual berasal dari bahasa latin yaitu *videre* yang artinya melihat. Visual adalah aspek-aspek yang telah diteliti dan dilakukan oleh saintis (psikologi dan filosof) dan praktisi (artis, desainer, dan arsitek) dengan melalui proses tahapan untuk melihat menyeleksi, dan memahami.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa **desain komunikasi visual** adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkap kreatif, Teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk gambar, huruf dan warna, erta tata letaknya sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

4. **Tipografi**

Tipografi dalam konteks desain komunikasi visual adalah mencakup pemilihan bentuk huruf, besar huruf, cara dan Teknik penyusunan huruf menjadi kata atau kalimat sesuai dengan karakter pesan (sosial atau komersial) yang ingin disampaikan (Tinarbuko 2008 :28). tipografi atau ilmu tentang huruf dimulai sejak usaha manusia berusaha menuangkan pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada orang melalui tulisan. Tipografi merupakan hal yang penting dalam suatu media, selain dapat memberikan kesan estetik juga dapat berfungsi sebagai penyampaian informasi yang bersifat verbal. Studi tipografi sangat penting untuk perancangan ini karena efektif tidaknya sebuah karya grafis juga tergantung pada tipografi yang ada didalamnya. Pemilihan jenis huruf yang tepat akan memudahkan masyarakat memperoleh dan menangkap informasi yang disampaikan. Untuk mendapatkan hasil efektif dari huruf, maka harus dipertimbangkan tingkat keterbacaannya (*legibility*). *Legibility* merupakan kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca. Tingkat keterbacaan ini tergantung pada tampilan bentuk fisik huruf itu sendiri, ukuran, serta penataannya dalam suatu naskah.

5. **Motion Graphic**

Motion graphic atau motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis professional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Pada dunia perdagangan, informasi, dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika dimana pemirsa / audience memutuskan apakah tidak atau akan untuk saluran, keluar dari situs web, atau ketika menonton trailer, untuk melihat film. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang desainer dalam seni motion grafis (Curran, 2000).

Motion Graphic merupakan sejenis animasi grafis yang menggunakan audio untuk menciptakan ilusi gerak biasanya dikombinasikan dengan audio (suara). Sejenis animasi grafis yang menggunakan rekaman audio (sound) atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak atau rotasi dan biasanya dikombinasikan dengan audio (suara) yang digunakan dalam proyek animasi. Gambar yang bergerak dibioskop mempunyai keunikan tersendiri dalam sejarah perkembangan seni. Pelopor fil eksperimental dari tahun 1920-an memberikan pengaruh yang sangat besar pada generasi-genasri animator dan desain garfish. Dalam industry perfilman, perkembangan film animasi pada tahun 1950 mendirikan sebuah bentuk baru desain grafis yang disebut dengan *Motion Graphic*.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

A. Konsep Media

Dalam penyusunan konsep media informasi ini diawali dengan melakukan brainstorming mengenai kepahlawanan Depati Parbo. Setelah tahapan brainstorming selesai, lanjut pada proses penulurusan konsep. Dalam proses ini menelusuri konsep-konsep yang memungkinkan untuk merancang sebuah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang kepahlawanan Depati Parbo. Hingga ditemukan konsep audio visual berupa motion graphic. Motion graphic ini nantinya menghadirkan konsep yang menarik, dapat dipahami, dan informatif. Pemilihan motion graphic karena media ini memiliki ciri khas tersendiri di dalam penyampaian sebuah informasi. Motion graphic akan ditampilkan menggunakan visual berupa flat desain dari objek tentang biografi Depati Parbo serta menyampaikan informasi sejarah tersebut. Dalam video motion graphic ini akan didukung dengan penggunaan tipografi.

B. Pra Desain

1. Story line

Story line berisi alur cerita video kepahlawanan depati parbo yang akan dibuat secara mendetail seperti keterangan scene, adegan, visualisasi dan durasi dalam video.

2. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan berupa flat desain dari objek. Penggunaan flat desain sangatlah diperlukan dalam perancangan motion graphic ini, Adapun sketsa flat yang akan ditampilkan sebagai berikut:

3. Studi tipografi

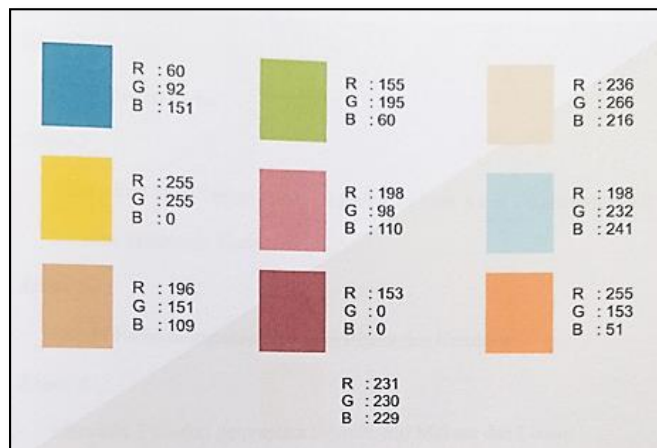
Pemakaian tipografi pada perancangan ini akan disesuaikan dengan tema yang dipilih, karena perancangan ini mengusung tema sebuah sejarah biografi Depati Parbo, yang pastinya memiliki tingkat keterbacaan yang jelas, dan kesederhanaan agar informasi yang disampaikan lebih jelas dan sampai kepada target sasaran. Tipografi yang dipakai yaitu bebas. Pada perancangan ini ada beberapa alternatif tipografi yang digunakan, di antaranya:



Gambar 8. Alternatif Font

Sumber: Azman, 2019

4. Studi warna



Gambar 9. Studi Warna

Sumber: Azman, 2019

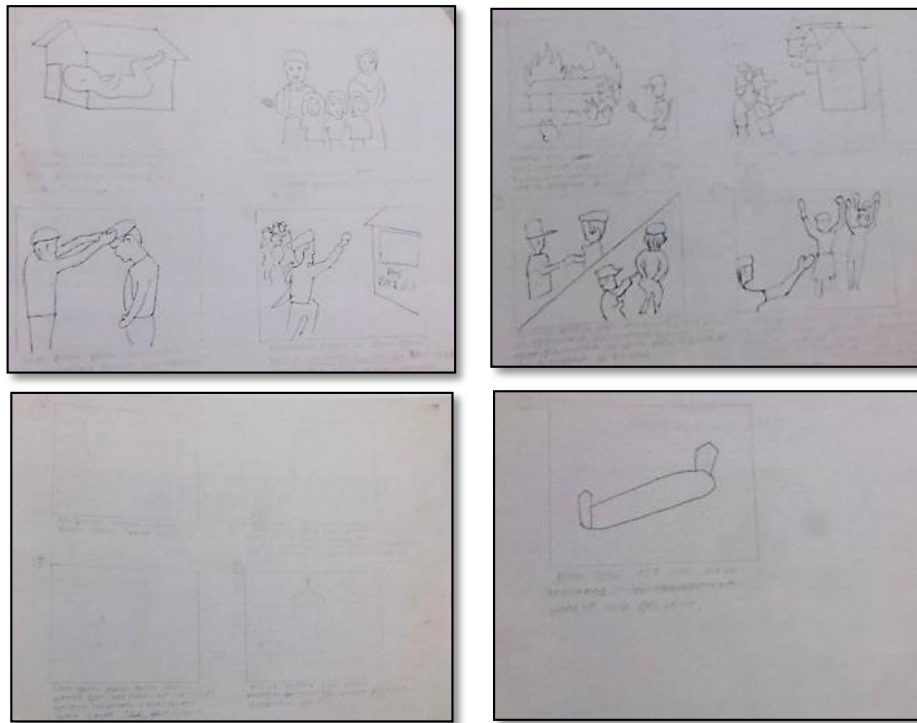
C. Pra Produksi

1. Script

- a. Scene I
Kasib Depati Parbo
- b. Scene 2
Pada tahun 1839 Depati Parbo lahir di desa Lolo Kecil kecamatan Bukit Kerman kabupaten Kerinci
- c. Scene 3
Depati Parbo merupakan anak dari Bimbe dan Kembang
- d. Scene 4
Memiliki 3 saudari perempuan: Bende, Siti Makom dan Likom
- e. Scene 5
Gelar Depati Parbo disandangnya ketika dewasa karena kecakapannya dalam pendidikan dan adat

- f. Scene 6
Pada tahun 1900 merupakan pertempuran pertama kali Depati Parbo di Renah Majunto dalam mengusir Belanda
- g. Scene 7
Keberhasilan Depati Parbo terdengar sampai kepada para hulubalang dan pejuang kerinci membangkitkan, bersatu dan berjuang mengusir Belanda. salah satunya adalah haji Husin dan haji Ismail h.
- h. Scene 8
Masjid keramat pulau tengah merupakan salah satu benteng pertahanan masyarakat Kerinci.
- i. Scene 9
9-10 agustus 1903 pasukan Belanda membakar dusun baru, perlawanan masyarakat Kerinci dapat diselesaikan oleh Belanda
- j. Scene 10
Diasingkan ke Ternate Belanda membujuk Depati Parbo untuk melakukan perundingan damai, dalam perundingan ini Depati Parbo di tangkap
- k. Scene 11
Karena kepribadian yang suka menolong dan pengetahuan pengobatan ia berhasil mengobati anak residen Belanda, Depati Parbo pun dibebaskan dari pengasingan
- l. Scene 12
Pada tahun 1929 Depati Parbo meninggal dunia dengan usia 89 tahun 57

2. Story board



Gambar 10. Story Board
Sumber: Azman, 2019

HASIL DAN PEMBAHASAN

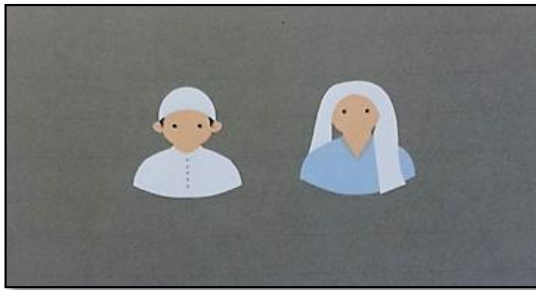
1. Flat design / vector flat (warna)



Gambar 11. Stage 1
Sumber: Azman, 2019



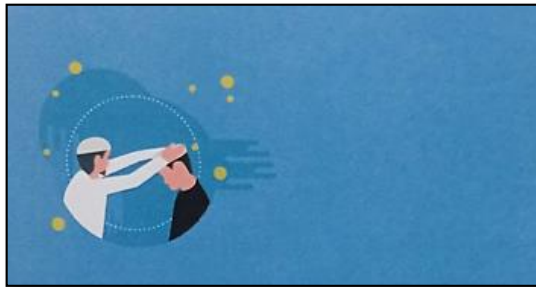
Gambar 12. Stage 2
Sumber: Azman, 2019



Gambar 13. Stage 3
Sumber: Azman, 2019



Gambar 14. Stage 4
Sumber: Azman, 2019



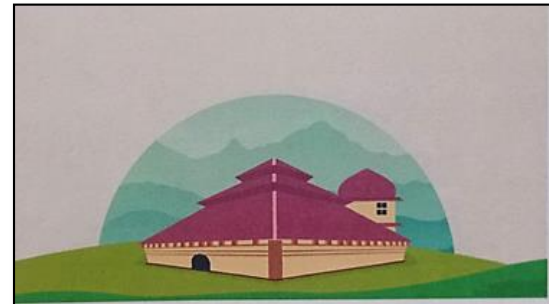
Gambar 15. Stage 5
Sumber: Azman, 2019



Gambar 16. Stage 6
Sumber: Azman, 2019



Gambar 17. Stage 7
Sumber: Azman, 2019



Gambar 18. Stage 8
Sumber: Azman, 2019



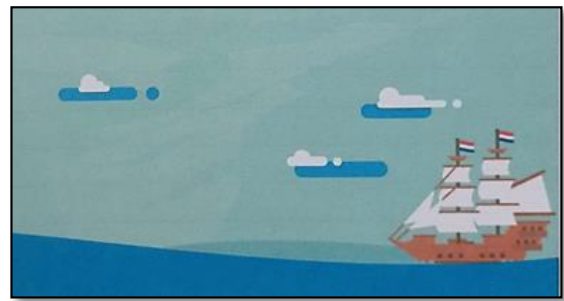
Gambar 19. Stage 9
Sumber: Azman, 2019



Gambar 20. Stage 10
Sumber: Azman, 2019



Gambar 21. Stage 11
Sumber: Azman, 2019



Gambar 22. Stage 12
Sumber: Azman, 2019



Gambar 23. Stage 13
Sumber: Azman, 2019

2. Teks

**KASIB
DEPATI PARBO**

PADA TAHUN 1839

DEPATI PARBO LAHIR DI DESA LOLO KECIL
KECAMATAN BUKIT KERMAN KABUPATEN KERINCI
DENGAN NAMA :
MUHAMMAD KASIB

DEPATI PARBO MERUPAKAN ANAK DARI :

BINDE KEMBANG

MEMILIKI 3 SAUDARI PEREMPUAN :

BENDE SITI MAKOM LIKOM

GELAR DEPATI PARBO

DISANDANGINYA KETIKA DEWASA
KARENA KECAKAPANNYA DALAM
PENDIDIKAN DAN ADAT

PADA TAHUN 1900

MERUPAKAN PERTEMPURAN PERTAMA KALI DEPATI PARBO
KETIKA PASUKAN BELANDA MASUK KE KERINCI DI RENAH MAJUNTO

SEKITAR TAHUN 1902

PASUKAN DEPATI PARBO BERHASIL
MEMUKUL MUNDUR PASUKAN BELANDA

HAJI ISMAIL DAN HAJI HUSIN

KEBERHASILAN DEPATI PARBO TERDENGAR SAMPAI
KEPADA PARA HULUBALANG DAN PEJUANG KERINCI
MEMBANGKITKAN , BERJUANG DAN BERSATU MENGUSIR BELANDA
HAJI ISMAIL DAN HAJI HUSINLAH SALAH SATUNYA

MASJID KERAMAT PULAU TENGAH

MERUPAKAN BENTENG PERTAHANAN MASYARAKAT KERINCI

9-10 AGUSTUS 1903

PASUKAN BELANDA MEMBAKAR DUSUN BARU,
PERLAWAHAN MASYARAKAT KERINCI
DAPAT DISELESAIKAN OLEH BELANDA

DIASINGKAN KE TERNATE

BELANDA MEMBUJUK DEPATI PARBO UNTUK MELAKUKAN
PERUNDINGAN DAMAI DALAM PERUNDINGAN INI
DEPATI PARBO DI TANGKAP

DEPATI PARBO MEMILIKI KEPRIHADIAN SUKA MENOLONG
DAN PENGETAHUAN PENGORBATAN , IA BERHASIL MENGORBATI ANAK
RESINDEN BELANDA, SEBAGAI IMBALANNYA DEPATI PARBO
DIBEBAHKAN DARI PENGASINGAN

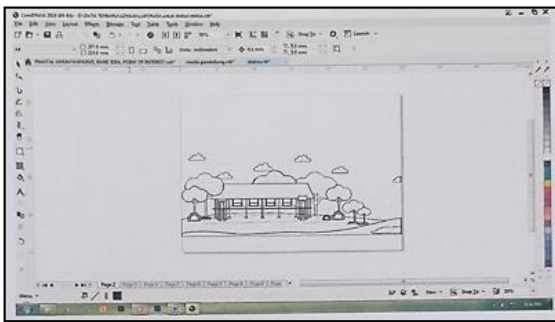
Gambar 24. Teks
Sumber: azman, 2019

D. Pasca Produksi

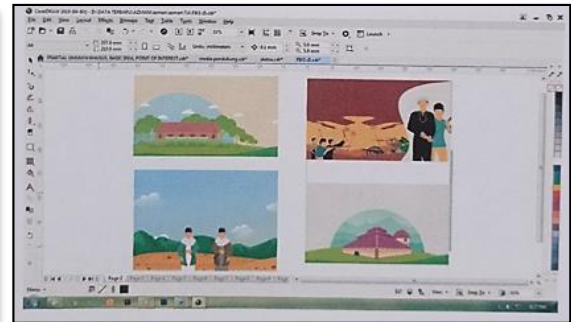
1. Media Utama

Ada beberapa langkah dalam pengeditan media utama pada perancangan ini:

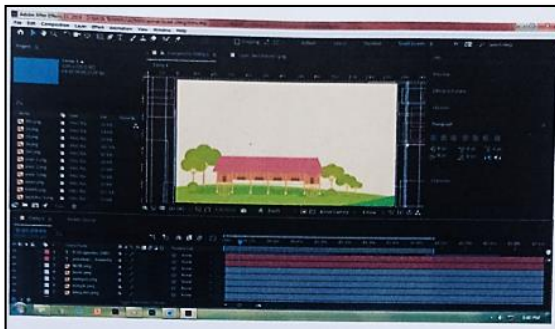
- Proses pembentukan flat design di Corel Draw
- Proses pemindahan flat design yang telah diedit ke dalam software adobe after effect
- Penyusunan item-item yang telah berada di software tersebut
- Penambahan effect, transisi, dan pengaturann waktu pada motion graphic ini
- Editing audio untuk pengisi latar suara dilakukan di adobe priemere
- Menyimpan hasil perancangan tersebut menggunakan format video yaitu AVI



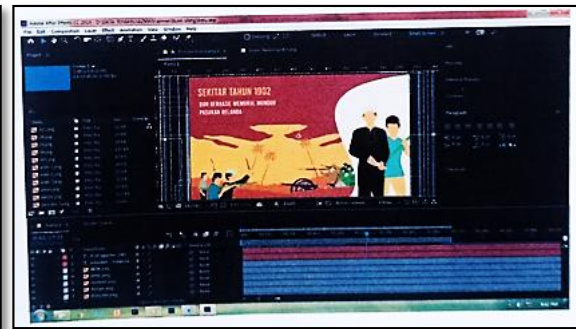
Gambar 25. Editing 1
Sumber: Azman, 2019



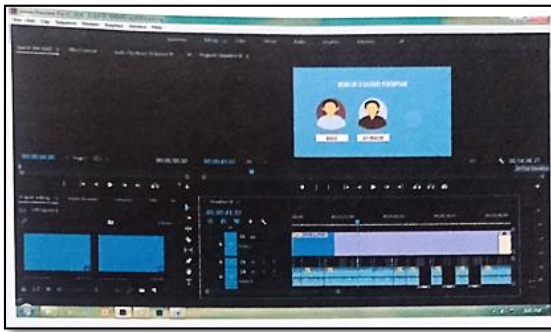
Gambar 26. Editing 2
Sumber: Azman, 2019



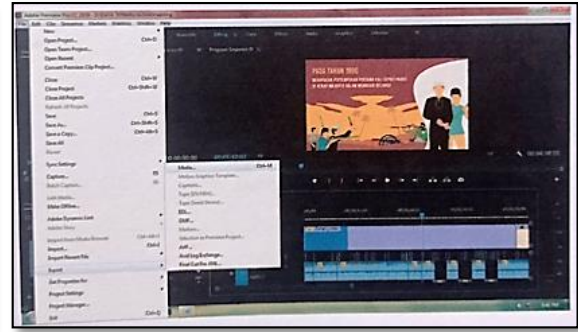
Gambar 27. Editing 3
Sumber: Azman, 2019



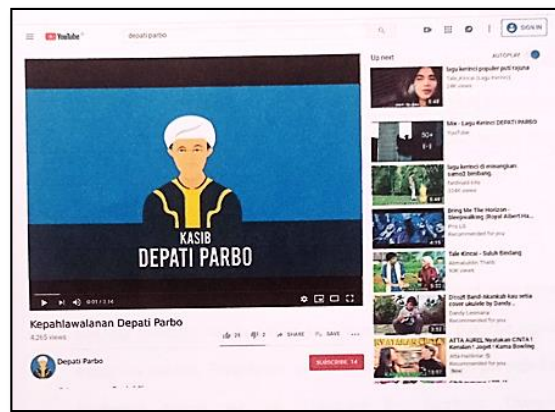
Gambar 28. Editing 4
Sumber: Azman, 2019



Gambar 29. Editing 5
Sumber: Azman, 2019



Gambar 30. Editing 6
Sumber: Azman, 2019



Gambar 31. Hasil Upload Ke Youtube
Sumber: Azman, 2019

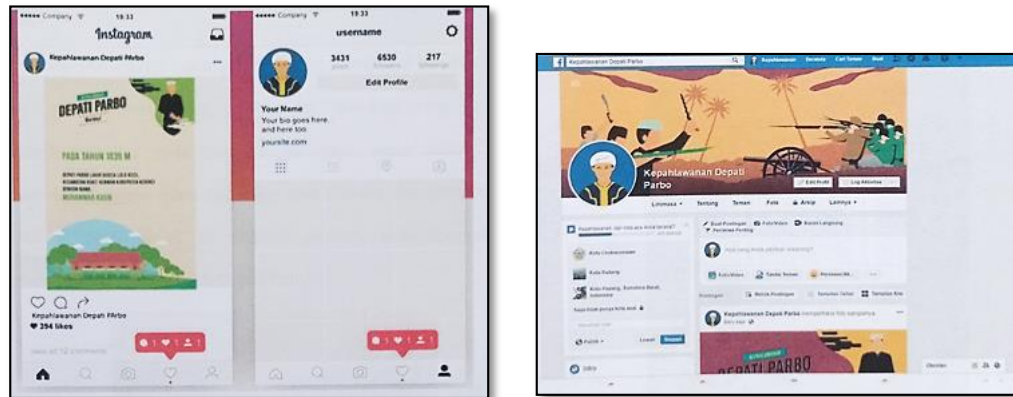
2. Media Pendukung

Peranan media pendukung akan menunjang efektifitas dari media utama dalam memberikan pesan kepada target audience dan menghasilkan umpan balik yang positif dari target audience yang dituju. Flat design yang digunakan pada media pendukung dibuat seragam pada semua jenis media, begitu juga pemakaian huruf dan warna untuk mendapatkan satu kesatuan yang utuh. Berikut pemaparan dari beberapa media pendukung:

a. Sosial media:

Media Sosial adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi. Penggunaan kedua media sosial ini sangat populer dikalangan remaja saat ini. Instagram dan facebook. Dengan memanfaatkan media sosial ini perancang membagikan informasi singkat tentang sejarah kepahlawanan Depati Parbo yang dilakukan selama 2 bulan. Setiap minggunya dilakukan 1-3 postingan yang berisikan poster informasi dan video singkat tentang Depati

Parbo serta ada link video di keterangan postingan untuk kelengkapan informasi selengkapnya.



Gambar 32. Sosial media
Sumber: azman,2019

b. Poster

Poster merupakan suatu gambar yang mengkombinasikan unsur unsur visual seperti garis, gambar dan kata-kata yang bermaksud menarik perhatian serta mengkomunikasikan pesan secara singkat. Poster ini berisikan kode QR yang bisa diakses dan ditempelkan di papan informasi seperti di madding sekolah, serta ditempat yang berhubungan dengan sejarah Depati Parbo.



Gambar 33. Poster
Sumber: Azman, 2019

c. Flayer

Flyer merupakan media promosi praktis yang dapat menyampaikan Intormasi secara langsung kepada masyarakat berisikan sejarah kepahlawanan

Depati Parbo dan ditempelkan di paparn informasi seperti di madding sekolah, ditempat yang berhubungan dengan sejarah Depati Parbo serta dapat dibagikan kepada masyarakat khsusnya remaja.



Gambar. Flyer
Sumber: azman, 2019

d. Stiker

Merupakan media promosi efektif sebagai cinderamata atau reminder. Pada stiker ini juga akan ditampilkan kode QR yang biasa diakses di smartphone.



Gambar. Sticker
Sumber: Azman, 2019

IV. KESIMPULAN

Depati Parbo dilahirkan pada tahun 1839 di desa Lolo Kecil, Kecamatan Bukit Kerman Kabupaten Kerinci. Ia terlahir dengan nama Mohammad Kasib, merupakan salah seorang pejuang Kerinci yang mengusir penjajah dan juga orang disegani oleh masyarakat Kerinci. Perang di Renah Manjuto merupakan perang terbesar di tanah Kerinci yang berlangsung selama 3 hari. Peperangan dipimpin oleh Kasib gelar Depati Parbo beserta 12 orang *hulubalang* bersenjatakan tradisional Kerinci yaitu keris dan Pedang Selangkeh untuk menghadapi 120

serdadu Belanda bersenjata modern. Depati Parbo bersama *hulubalang* mampu memukul mundur pasukan Belanda sekitar tahun 1902. Keberhasilan Depati Parbo beserta hulubalang saat berperang di Renah Manjuto terdengar sampai kepada para *hulubalang* dan pejuang se-alam Kerinci membangkitkan semangat dan menjadi sumber inspirasi untuk bersatu dan berjuang dalam mengusir penjajah Belanda.

Berangkat dari sejarah di atas, nama Depati Parbo diabadikan menjadi nama jalan protokol diperkirakan pada tahun 2000an yang menghubungkan Kota Sungai Penuh dengan Kecamatan Danau Kerinci Kabupaten Kerinci. Selain sebagai nama jalan nama Depati Parbo juga diabadikan sebagai nama bandara perintis di Kerinci pada tahun 30 Juli 2014. Selain itu nama Depati Parbo juga diabadikan sebagai nama suatu perguruan tinggi swasta di Kerinci yaitu Amik Depati Parbo pada 1 Agustus 2003. Pada tahun 1974 patung Depati Parbo dibuat dan ditempatkan di halaman gedung DPRD tingkat II Kerinci. Bukti peninggalan sejarah peperangan Depati Parbo berupa benteng pertahanan yang masih dapat dilihat di Lempur, Kecamatan Gunung Raya Kerinci serta senjata tradisional khas Kerinci selangkeh dan keris.

Seiring berkembangnya zaman, kini sejarah tersebut tidak banyak yang mengingatnya, tidak lagi banyak yang tahu. Serta telah dilupakan masyarakat luas. Umumnya masyarakat hanya mengetahui nama Depati Parbo sebagai sebuah nama jalan, nama bandara perintis dan nama perguruan tinggi swasta. Mereka umumnya tidak mengetahui sejarah perjuangan Depati Parbo yang memperjuangkan tanah Kerinci dari Belanda.

Upaya dalam dokumentasi sejarah Kepahlawanan Depati Parbo sudah dilakukan oleh pemerintah, penerbit dan peneliti di Kerinci dengan berbagai upaya seperti text book dan website. Namun, dinilai masih kurang karena minat baca pada masyarakat yang rendah, disamping itu membaca text book akan membosankan ditambah lagi penyampaian bahasa yang kurang dipahami serta banyaknya berisi tulisan. Permasalahan kedua pemerintah Kabupaten Kerinci dan instansi swasta juga sudah mengabadikan nama Depati Parbo seperti didirikannya bandar udara, nama kampus swasta AMIK Depati Parbo serta patung Depati Parbo terletak di DPRD Kerinci, sehingga masyarakat Kerinci lebih mengenal Depati Parbo sebagai nama sebuah bandara dan nama kampus tanpa mengetahui sejarahnya. Permasalahan ketiga penyampaian secara langsung secara turun menurun hanya disampaikan oleh tetua tertentu. Penyampaian ini hanya berlaku bagi orang terdekat atau keluarga terdekat. Akibatnya, informasi yang akan disampaikan akan terbatas, dikhawatirkan jika tetua sebelumnya meninggal maka informasinya akan terputus dan takutnya ada penambahan yang dlebih-lebihkan atau berkurang.

Dengan adanya media informasi tentang Depati Parbo Kerinci menggunakan audio visual berupa motion graphic, diharapkan dapat membantu dan memberikan dampak positif serta akan mengetahui sejarah kepahlawanan Depati Parbo, Selain dengan adanya media informasi ini bisa memberikan penjelasan kepada masyarakat Kerinci khususnya remaja bahwa Depati Parbo bukanlah dari sebuah nama bandara maupun sebuah nama kampus melainkan salah satu pejuang hemo dalam mengusir penjajahan Belanda.

Saran yang ingin disampaikan peneliti berharap rancangan karya animasi *motion graphic*

ini dapat menjadi pedoman dan referensi untuk keperluan akademik serta untuk membantu penciptaan karya desain ke depannya yang bersumber dari biografi sejarah Kerinci, khususnya Biografi Depati Parbo dan wawasan tentang pemahaman biografi sejarah Kerinci. Semoga karya ini bisa diterima dikalangan masyarakat dan dengan adanya karya yang bersumber dari biografi sejarah di Kerinci ini akan ada pengembangan pengembangan karya desain nantinya. Demi kesempurnaan pada karya ini, diharapkan ada kritik dan saran untuk kesempurnaan karya ini agar saya bisa mengembangkan karya yang telah ada maupun bentuk karya yang baru.

V. REFERENSI

- Adinda, & Adjie. 2011. BI 3D Studio Max 9 + Cd. Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shanding Berjudul The Postman Story, 6.
- Coates Kathryn, Ellison Andy. 2014. An Introduction To Information Design. Laurence King
- Currant, Steven. 2000. Motion Graphic: Graphic Design for Broadcastand Film. Los Angeles : Rockport Publisher.
- Safanayong, Yongki. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.
- Tinarbuko, Sumbo. 2008. Semiotika Komunikasi Visual. Yogyakarta: Jalan Sutra.
- Zakaria Iskandar. 1984. Tambo Sakti Alam Kerinci. Jakarta.
- Zakaria Iskandar, Kliping Karya Tulis dan Berita Budaya Kerinci