
MOTION GRAPHIC PENGENALAN SEJARAH TARI POH KIPAH UNTUK REMAJA

Akmal Fauzi¹ Muhammad Ghifari² Fentisari Desti Sucipto³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

Alamat: Jln. Transmigrasi No. 1, Gampong Bukit Meusara, Kota Jantho, Aceh Besar, 23911

Email: fauziakmal285@gmail.com , muhammadghifari@isbiaceh.ac.id ,
fentisaridestisucipto@isbiaceh.ac.id

KATA KUNCI

Sejarah, Tari Poh Kipah,
Motion graphic

ABSTRAK

Perancangan ini dilatarbelakangi dari perancang yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mempertahankan warisan budaya tari *Poh Kipah* yang beredar di Aceh Utara. Tari *Poh Kipah* merupakan warisan budaya yang keberadaannya kini mulai menghilang dari peredaran masyarakat, hal tersebut diakibatkan oleh perang dan konflik berkepanjangan yang terjadi di Aceh. Oleh karena itu, perancang tertarik untuk mencari tahu dan menceritakan kembali sejarah tari *Poh Kipah* dalam bentuk *motion graphic* kepada masyarakat khususnya para remaja yang merupakan generasi penerus agar warisan budaya tari *Poh Kipah* tidak menghilang. pada proses perancangan *motion graphic* perancang menggunakan metode *design thinking* yaitu *emphatize, define, ideate, prototype dan test*, sebagai acuan perancangannya. Proses perancangan *motion graphic* meliputi pembuatan narasi, sketsa *storyboard*, digitalisasi, *coloring, editing dan test*. *Motion graphic* adalah salah satu media penyampaian informasi yang unik kreatif dan modern. Media tersebut dapat diakses di mana saja dan kapan saja sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik kepada masyarakat.

KEYWORDS

History, Poh Kipah Dance,
Motion graphic

ABSTRACT

The background of this design is that the designer aims to introduce and maintain the cultural heritage of the Poh Kipah dance circulating in North Aceh. Poh Kipah dance is a cultural heritage whose existence is now starting to disappear from society's circulation, this was caused by the war and prolonged conflict that occurred in Aceh. Therefore, the designer is interested in finding out and retelling the history of the Poh Kipah dance in the form of motion graphics to the public, especially teenagers who are the next generation so that the cultural heritage of the Poh Kipah dance does not disappear. In the motion graphic design process, the designer uses the design thinking method, namely empathize, define, ideate, prototype and test, as a reference for the design. The

process of designing motion graphics includes creating narratives, storyboard sketches, digitizing, coloring, editing and testing. Motion graphics are a unique creative and modern information delivery medium. The media can be accessed anywhere and anytime so that the information conveyed can be well received by the public.

1. PENDAHULUAN

Aceh merupakan salah satu provinsi yang ada di Indonesia. Aceh memiliki warisan budaya yang erat kaitannya dengan Islam. Hal ini tidak lepas dari pengaruh kerajaan Islam yang ada di Aceh. Kesenian yang ada di Aceh sendiri bermacam-macam, salah satu kesenian yang erat kaitannya dengan Islam adalah kesenian tari *Poh Kipah*. Tari *Poh Kipah* merupakan tari tradisional yang lahir di kawasan *Pasee* Aceh yang diciptakan pada abad ke-16. Tari *Poh Kipah* dalam bahasa Aceh disebut "*Dikee Poh Kipah*" merupakan tari tradisional yang menggunakan kipas untuk menghasilkan ketukan berirama diikuti dengan gerak tubuh dan syair yang dimainkan secara berkelompok.

Tari *poh kipah* biasanya dipentaskan pada acara Maulid Nabi Muhammad SAW dikarenakan syairnya yang memiliki shalawat dan memuat unsur keislaman. Tari *Poh Kipah* ini dimainkan oleh 20 orang atau lebih, dengan posisi yang duduk secara berjanjar membentuk formasi tertentu. Penari umumnya remaja laki-laki yang didampingi oleh 3 *radat* (pengiring syair) dan 2 *apet syeh* (pemandu gerak penari sekaligus penambah bunga pada ketukan kipas). Masing-masing penari memegang "*kipah*" (kipas) yang terbuat dari "*situek*" (pelepeh pinang kering) terdiri dari 5 atau 7 lapisan "*situek*" dan digunakan untuk membuat ketukan berirama dalam tarian ini.

Tarian ini sering dimainkan hampir disetiap malam di *meunasah* saat memasuki bulan Maulid. Akan tetapi pada tahun 1978 tari *poh kipah* ini dilarang untuk dipertunjukkan pada acara Maulid Nabi oleh para ulama karena memiliki gerakan yang kurang sopan. Larangan tersebut membuat pelestarian seni ini mulai menurun apalagi dilanjutkan dengan konflik Gerakan Aceh Merdeka yang membuatnya sempat menghilang. Oleh karena itu, perlu adanya informasi mengenai sejarah tari *poh kipah* agar masyarakat dapat lebih mengenal, mempelajari dan melestarikan tari tersebut. Target potensial untuk penyebaran informasi mengenai sejarah tari *poh kipah* adalah remaja mengingat bahwa remaja merupakan penerus yang akan menggantikan generasi sebelumnya, sehingga penting untuk mengenalkan kesenian tari *poh kipah* agar warisan budaya tersebut tidak menghilang.

Penyebaran informasi yang digunakan harus sesuai dan dapat dengan mudah terintegrasi kepada para remaja. Menurut Bkkbn Usia yang dikategorikan remaja adalah antara usia 10 – 24 tahun. Maka agar mudah terintegrasi dengan remaja digunakanlah media *motion graphic*. Media *motion graphic* merupakan media baru yang unik dan kreatif. Media ini berbasis audio visual dan merupakan media yang cukup dekat dengan para remaja di era digital sekarang ini.

Menurut Betancourt dalam artikelnya yang berjudul "*The Origins of Motion Graphics*" yang terdapat di Cinegraphic pada tanggal 6 Januari 2012, *Motion Graphics* adalah grafis yang menggunakan rekaman video atau teknik animasi untuk menghasilkan ilusi gerak yang digabungkan dengan audio untuk digunakan dalam

project multimedia. Media *motion graphic* merupakan media yang tepat untuk menggambarkan sejarah tari *poh kipah*, karena dalam penyampaian informasi terkait sejarah, memerlukan gambar visual agar mendukung informasi yang disebarkan, visual tersebut berupa gambar *vector*. Penyampaian informasi menggunakan gambar visual berupa *vector* menarik minat tersendiri dari kalangan remaja, karena lebih unik dan trendi. (Ghifari. M 2018). Selain itu media *motion graphic* menjadi media yang mudah digunakan untuk penyebaran secara online berbasis video. Hal ini ditandai dengan maraknya penggunaan media digital sehingga penyebaran *motion graphic* ini jadi lebih praktis dan dapat dilihat dimana saja dan kapan saja.

2. METODE PENELITIAN

Perancangan untuk memecahkan suatu masalah memerlukan suatu metode untuk menganalisis solusi yang diperlukan. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah pemikiran kreatif/Design thinking. *Design thinking* adalah metode pemecahan masalah yang berfokus pada pengguna. Terdapat beberapa tahapan dalam metode *Design Thinking* Tahapan tersebut adalah *Empathize, define, ideate, prototype dan test*. (Brown, 2008).

2.1 Emphatize

Pada tahapan ini untuk memecahkan masalah terkait dengan “*Motion Graphic Pengenalan Sejarah Tari Poh Kipah Untuk Remaja*” perlu dilakukan wawancara terhadap narasumber terkait informasi tentang objek yang diangkat yaitu sejarah tari *poh kipah*. Narasumber tersebut berupa masyarakat dan seniman tari *poh kipah* yang mengetahui sejarah tari tersebut.

2.2 Define

Setelah data yang diperoleh dari tahapan *empathize*, selanjutnya perancang melakukan analisis terhadap data dan informasi yang telah dikumpulkan. Analisis dilakukan guna menghasilkan *statement* permasalahan terkait subjek yang diangkat perancang. *Statement* permasalahan akan digunakan sebagai acuan dalam pemecahan masalahnya yaitu dengan merancang *Motion Graphic Pengenalan Sejarah Tari Poh Kipah Untuk Remaja*.

2.3 Ideate

Pada tahap ini perancang mulai menetapkan solusi terhadap *statement* permasalahan yang telah didapat pada tahap *define*. Penentuan solusi dilakukan dengan teknis ideasi *brainstorming*. Tahap ini menghasilkan ide untuk proses perancangan. Ide-ide tersebut dapat berupa hal-hal yang akan digunakan seperti tema apa yang diangkat, *style* dan teknik visual apa yang digunakan, serta siapa targetnya.

2.4 Prototype

Pada tahap ini perancang membuat desain visualisasi *prototype* atau model *design motion graphic* tentang Tari *Poh Kipah*. Pembuatan *prototype* merupakan solusi pemecahan permasalahan tentang *Motion Graphic Pengenalan Sejarah Tari Poh Kipah Aceh Untuk Remaja*. Proses pembuatan *prototype* terdapat beberapa

tahapan yaitu perancangan narasi, perancangan *storyboard*, dan perancangan video *Motion Graphic*.

2.5 Test

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap karya berdasarkan hasil prototype dan memverifikasi solusi yang perancang kemas dalam proses perancangan. Pengujian karya *motion graphic* tersebut ditujukan kepada *audience*. Terkadang pengujian testing bersifat opsional (bukan keharusan) namun pengujian akan memberikan beberapa keuntungan seperti *feedback* yang didapat dari audiens sehingga dapat dijadikan acuan untuk memaksimalkan kembali kekurangan karya *motion graphic* yang timbul pada proses *design thinking* sebelumnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perancangan dijabarkan sesuai metode perancangan *design thinking*.

3.1 *Emphatize*

Pada tahap ini dilakukan pencarian informasi berupa data fakta mengenai sejarah tari *Poh Kipah*. Data yang diperoleh dari proses wawancara berupa permasalahan tentang tari *poh kipah* dan juga informasi sejarah tari *poh kipah*. Hasil wawancara dari narasumber dapat dirangkum sebagai berikut:

a. Permasalahan tentang tari *poh kipa*

- 1) Rata-rata remaja yang berada di beberapa desa di Aceh Utara tidak mengetahui tentang sejarah tari *poh kipah*, dari minimnya pengetahuan tersebut membuat tari ini kurang populer sehingga ini menjadi salah satu faktor menurunnya pelestarian tari tersebut.
- 2) Wawancara kepada masyarakat di beberapa desa tempat pelestarian tari tersebut mendapat penjelasan bahwa beberapa seniman tari *poh kipah* tidak meneruskan pengetahuannya sehingga ketika seniman meninggal pengetahuan tari *poh kipah* juga ikut menghilang ini juga faktor menurunnya pelestarian tari *poh kipah*.

b. Informasi sejarah tari *poh kipah*

- 1) Sejarah asal mula munculnya tari *poh kipah*
- 2) Perkembangan tari *poh kipah* diambil dari sudut pandang narasumber yaitu perkembangan tari *poh kipah* dari warisan kakeknya hingga perkembangan sekarang oleh dirinya sendiri.
- 3) Beberapa faktor penghambat tari *poh kipah*

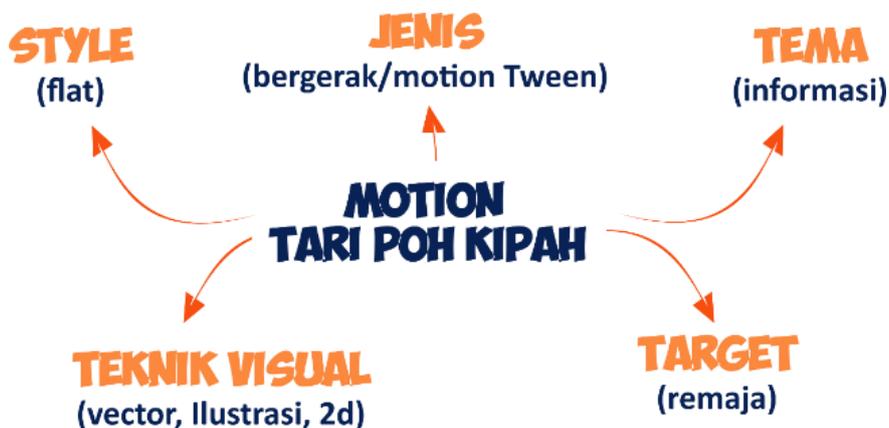
Data yang diperoleh tersebut kemudian dijadikan sebagai landasan oleh perancang dalam perancangan *Motion Graphic*.

3.2 *Define*

Pada tahap ini didapatkan masalah yaitu minimnya pengetahuan masyarakat khususnya remaja tentang sejarah tari *poh kipah*. Hal ini membuat tari *poh kipah* kurang populer sehingga pelestariannya mulai menurun. Oleh karena itu, perlu adanya suatu media untuk menyampaikan informasi tentang sejarah tari *poh kipah* yaitu dengan merancang "*Motion Graphic Pengenalan Sejarah Tari Poh Kipah Untuk Remaja*".

3.3 Ideate

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan pada tahap sebelumnya. Maka solusi yang ditawarkan perancang berupa video *motion graphic*. Video motion graphic digunakan karena cukup dekat dengan remaja yang merupakan target potensial penyebaran informasi ini. Konsep perancangan *motion graphic* ini ditentukan dengan teknis ideasi *brainstorming*.



Gambar 1. Mind Mapping konsep perancangan *motion graphic* tari poh kipah. [Sumber: Akmal Fauzi, 2022]

3.4 Prototype

Pada tahap ini perancang membuat desain visualisasi *prototype* atau model desain *Motion Graphic*. Proses pembuatannya terdiri dari beberapa tahap yaitu :

a. Narasi

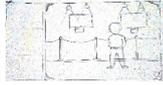
Menurut ahmudi, Zulaeha dan Supriyanto (2013:182) Narasi adalah pengembangan paragraf dalam tulisan yang menggambarkan urutan peristiwa kadang-kadang dengan urutan awal, tengah, dan akhir. Singkatnya narasi adalah bentuk karangan atau tulisan yang bersifat historis dan berdasarkan perkembangan waktu.

Opening	18 s	"Pernahkah anda.... Melihat warisan budaya yang kian menghilang... tentu pernah bukan. Di daerah Aceh Utara tepatnya kerajaan islam pertama di Nisantara memiliki warisan budaya yang kian menghilang ya namanya tari poh kipah
Scene 1	17 s	Tari poh kipah merupakan kesenian rakyat passee yang menggunakan kipas (yang terbuat dari pelepah pinang) untuk menghasilkan ketukan berirama diikuti dengan gerak tubuh dan syair yang dimainkan secara berkelompok.
Scene 2	26 s	Dahulu... tari poh kipah merupakan manifestasi dari media dakwah yang direpresentasikan dalam wujud seni pertunjukan. Tari poh kipah ini diciptakan oleh para ulama terdahulu sekitar abad ke- 16 yaitu pada masa Syekh Hamzah Al-Fansuri, tepatnya di daerah masyarakat passee atau yang sekarang di kenal dengan masyarakat Aceh Utara.
Scene 3	12 s	Munculnya tari poh kipah bukan tanpa sebab, hal ini didakwari oleh strategi dakwah para ulama terdahulu dalam penyebaran agama islam "
Scene 4	14 s	Dalam kronologi sejarahnya, masyarakat Aceh sangat suka menonton suatu pertunjukan. Selain rajin bekerja di ladang untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, mereka juga menenangkan pikiran mereka dengan menonton suatu pertunjukan. "pada kala itu salah satu pertunjukan yang banyak diminati adalah judi sabung ayam yang tentu bukan hal baik dalam islam."
Scene 5	10 s	

Gambar 2. Format Penulisan Narasi [Sumber: Akmal Fauzi, 2022]

b. *Storyboard*

Menurut Soenyoto (2017:57), “Storyboard adalah materi visual yang awalnya berupa bahasa tulis sebagai bahasa kiasan atau bahasa visual film”. *Storyboard* adalah sebuah desain atau sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan narasi cerita.

Storyboard	Scene	Durasi	Narasi	Deskripsi
	Opening	18 detik	Pernahkah anda... Melihat warisan budaya yang kian menghilang... tentu pernah bukan. Di daerah Aceh Utara tepatnya kerajaan Islam pertama di Nusantara memiliki warisan budaya yang kian menghilang ya namanya tari poh kipah	perancang mengilustrasikan karakter sedan melihat lukisan tari poh kipah
	Scene 1	17 detik	Tari poh kipah merupakan kesenian rakyat pase yang menggunakan kipas (yang terbuat dari pelcepuh pinang) untuk menghasilkan ketukan berirama diikuti dengan gerak tubuh dan syair yang dimainkan secara berkelompok.	Perancang memberikan ilustrasi penari tari poh kipah sebagai sebaga simbol dar penjelasan tar tersebut.
	Scene 2	26 detik	Tari poh kipah merupakan manifestasi dari media dakwah yang direpresentasikan dalam wujud seni pertunjukan. Tari poh kipah ini diciptakan	Perancang memberikan ilustrasi tar poh kipah sebaga simbol dar manifestasi media dakwah

Gambar 3. Format *Storyboard*
[Sumber: Akmal Fauzi, 2022]

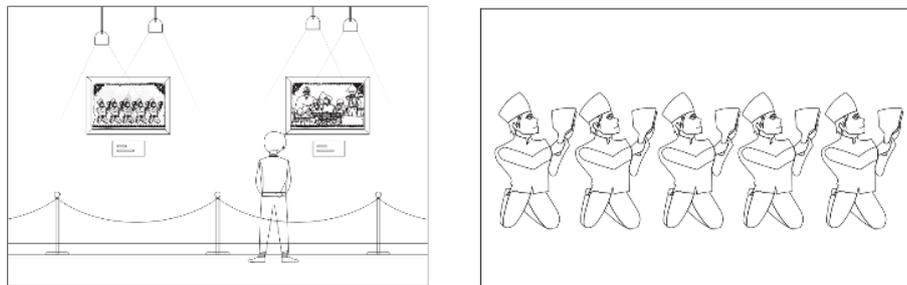
c. Perancangan Video *Motion Graphic*

1) Perancangan Grafis

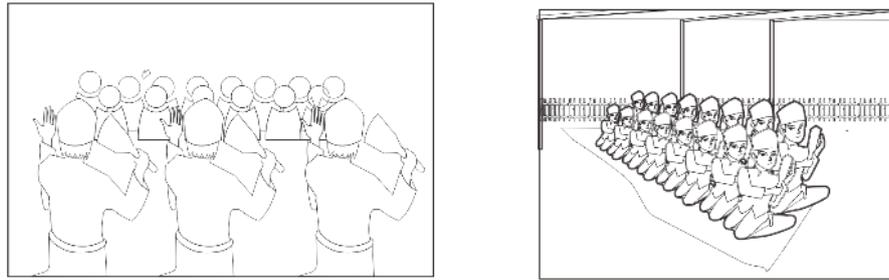
Pada tahap ini dilakukan pembuatan grafis sesuai dengan *storyboard* yang dijabarkan. Pembuatan grafis menggunakan *software CorelDRAW x7*, dan dalam proses pembuatannya dibagi dalam 2 tahap yaitu digitalisasi dan *coloring*.

a) Digitalisasi

Pada tahap ini perancang mendigitalkan sketsa *storyboard* menjadi bentuk digital yang terdiri dari *Outline/Stroke*



Gambar 4. Digitalisasi dengan *software CorelDRAW X7*
[Sumber: Akmal Fauzi, 2022]



Gambar 5. Digitalisasi dengan *software CorelDRAW X7*
[Sumber: Akmal Fauzi, 2022]

b) *Coloring*

Pada tahap ini perancang menentukan warna, cahaya dan bayangan dan beberapa elemen grafis lainnya agar *motion graphic* terlihat lebih sempurna.



Gambar 6. Coloring dengan *software CorelDRAW X7*
[Sumber: Akmal Fauzi, 2022]



Gambar 7. Coloring dengan *software CorelDRAW X7*
[Sumber: Akmal Fauzi, 2022]

2) Pembuatan Audio

Audio untuk *motion graphic* sejarah tari *poh kipah* berupa audio monolog yang dibacakan oleh *voiceover talent*. Audio narasi direkam dan kemudian diedit menggunakan *software Audacity*.



Gambar 8. Proses editing audio narasi *Audacity*
[Sumber: Akmal Fauzi, 2022]

3) Editing

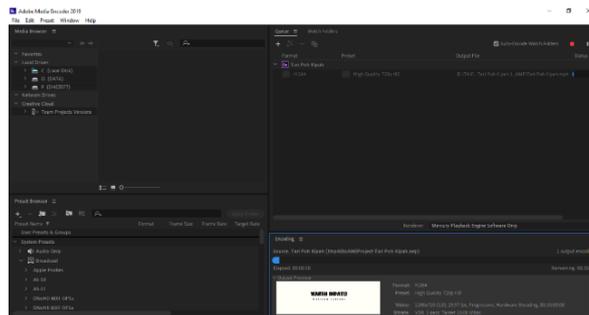
Pada tahap editing menggunakan *software Adobe After Effect CC 2019*. Pada tahap ini dilakukan penggabungan scene dan audio yang kemudian dianimasikan. Kemudian file tersebut disimpan dengan format .aep hal ini dilakukan agar dapat dengan mudah untuk diedit kembali.



Gambar 9. Editing di *Adobe After Effect CC 2019*
[Sumber: Akmal Fauzi, 2022]

4) Rendering

Pada Proses ini perancang melakukan rendering *animation motion graphic* yang sudah selesai menggunakan *software Adobe Media Encoder*.



Gambar 10. Proses rendering *Adobe Media Encoder*
(Sumber: Akmal Fauzi, 2022)

3.4 Test

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap karya berdasarkan hasil prototype dan memverifikasi solusi yang perancang kemas dalam proses perancangan. Karya yang diuji berupa karya utama (*video motion graphic*) dan karya pendukung. Salah satu pengujian karya *motion graphic* dilakukan dalam proses pameran, proses ini digunakan untuk memverifikasi kelayakan informasi yang disampaikan melalui media *motion graphic*. Hasil yang didapat dari beberapa *audience* menunjukkan informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan mereka baru tau sejarahnya dari pemaparan informasi tersebut. Selain informasi terdapat beberapa evaluasi pada karyanya yaitu durasi 9 menit yang terlalu lama, dan juga kualitas audio yang kurang sehingga mempengaruhi media *motion graphic*.

4. KESIMPULAN

Tari *poh kiphah* merupakan salah satu kesenian yang pernah eksis di Aceh Utara, Tari *poh kiphah* menjadi warisan tradisi yang banyak digemari masyarakat untuk dipertunjukkan. Meski begitu ada beberapa faktor yang menjadi penghambat dalam pelestariannya seperti Konflik Gerakan Aceh Merdeka dan juga larangan para ulama. Hal ini mengakibatkan pelestarian tari *poh kiphah* tersebut mulai menurun dan mulai dikit demi sedikit menghilang dari peredaran masyarakat. Karena itulah, pengetahuan tentang sejarah tari *poh kiphah* penting untuk diperkenalkan agar masyarakat mengetahui dan dapat terus melestarikannya. Oleh karena itu, media *motion graphic* yang berisikan informasi tentang sejarah tari *poh kiphah* menjadi sebuah solusi yang digunakan untuk memperkenalkan warisan budaya tersebut. Media *motion graphic* merupakan media baru yang unik, modern, dan trendi. Media ini digunakan karena dapat dengan mudah disebarluaskan dan masyarakat lebih leluasa untuk mengakses dimana saja dan kapan saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Betancourt. 2012. The Origins of Motion Graphics, Cinegraphic. Diakses dari: <http://www.cinegraphic.net/article.Php>, 25 Desember 2022
- Bkkbn. 2021. *Pusat Penelitian dan Pengembangan kependudukan*.
- Brown, Tim. 2008. *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York : Harper Collins
- Ghifari, M. 2018. Perancangan Infografis Kota Padangpanjang Sebagai Strategi Kreatif Promosi Wisata. *Jurnal Warna V o l*, 2(1).
- Mahmudi, Zulaeha dan Supriyanto. "Menulis Narasi dengan Metode Karyawisata dan Pengamatan Objek Langsung Serta Gaya Belajarnya," *Journal of Primary Education, Vol. 2 (Januari 2013), Hal 182*.
- Soenyoto. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.