

Motion Graphic tentang Masjid Agung Pondok Tinggi Berbasis Android

ANDROID BASED MOTION GRAPHIC OF GREAT MOSQUE PONDOK TINGGI

Yasermi Syahrul

Politeknik PalComTech; Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia
Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech
e-mail: yasermi_syahrul@palcomtech.ac.id

Abstrak

Warisan budaya lokal telah berkontribusi untuk dipelajari mencari solusi dalam usaha mengatasi masalah-masalah yang dihadapi pada masa lampau. Masalahnya keberagaman warisan budaya tersebut dianggap tidak memiliki relevansinya dengan masa sekarang apalagi untuk masa yang akan datang. Masjid Agung Pondok Tinggi merupakan salah satu warisan budaya fisik (tangible) yang bersejarah. Pembuatan motion graphic berfungsi untuk membantu dalam mempromosikan dan mengenalkan tentang Masjid Agung Pondok Tinggi sebagai warisan budaya masa lalu dan pengenalan kepada wisatawan, sebagai sarana informasi untuk meningkatkan jumlah wisatawan ke Kota Sungai Penuh. Metode pengumpulan data dilaksanakan dengan tahapan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Kemudian dilanjutkan dengan metodologi yang digunakan pada proses produksi multimedia adalah alur produksi 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil yang diperoleh telah memenuhi kriteria yang baik sebagai media informasi tentang Masjid Agung Pondok Tinggi untuk disampaikan ke masyarakat atau wisatawan.

Kata kunci—Masjid, Desain, Warisan Budaya, Motion graphic

Abstract

Local cultural heritage has contributed to being studied in search of solutions in the effort to overcome the problems encountered in the past. The problem of diversity of cultural heritage is considered to have no relevance to the present let alone for the future. The Great Mosque of Pondok Tinggi is one of the historic physical heritage (tangible). The making of motion graphic serves to help in promoting and introducing the Grand Mosque of Pondok Tinggi as a cultural heritage of the past and introduction to tourists, as a means of information to increase the number of tourists to Sungai Penuh Town. Methods of data collection carried out with the stages of observation, interviews, and literature study. Then proceed with the methodology used in the multimedia production process is a 3 stage production flow that is pre production, production, and post production. The results obtained have met the good criteria as a medium of information about the Great Mosque Pondok Tinggi to be delivered to the public or tourists.

Keywords— Mosque, Design, Cultural Heritage, Motion Graphic

1. PENDAHULUAN

Bentuk dari keberagaman warisan budaya lokal telah berkontribusi untuk dipelajari mencari solusi dalam usaha mengatasi masalah-masalah yang dihadapi pada masa lampau. Masalahnya keberagaman warisan budaya tersebut dianggap tidak memiliki relevansinya dengan masa sekarang apalagi untuk masa yang akan datang. Hal ini menyebabkan banyak warisan budaya yang terabaikan. Padahal banyak bangsa-bangsa lain yang justru mencari identitas dirinya dari peninggalan sejarah dan warisan budayanya sendiri.

Masjid Agung Pondok Tinggi merupakan salah satu warisan budaya fisik (*tangible*) yang memiliki nilai sejarah yaitu Mesjid Agung Pondok Tinggi. Berdasarkan dari keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata, No. KM.11/PW.007/HKP 2004 Mesjid Agung Pondok Tinggi merupakan Mesjid yang dilindungi oleh pemerintah Republik Indonesia dibawah Undang-

Undang Nomor 5 Tahun 1990 tentang Cagar Budaya. [1] masjid bukan hanya berfungsi sebagai tempat meletakkan dahi atau salat, tetapi tempat melakukan aktivitas yang mengandung makna kepatuhan kepada Allah SWT, paling tidak tempat mendorong lahirnya aktivitas yang menghasilkan kepatuhan kepada Allah SWT. Berdasarkan hal tersebut disamping fungsi masjid yang sangat signifikan dalam Islam, masjid juga dijadikan indikator dalam hal seni arsitektur dan memiliki relasi dengan perluasan wilayah Islam dan bentuk dari pembangunan kota baru. Masjid sebagai salah satu hasil karya budaya umat Islam di bidang teknologi konstruksi yang telah dirintis sejak masa permulaannya, dan menjadi ciri khas dari suatu negeri atau kota Islam.

Perkembangan zaman yang canggih dan mutakhir dewasa ini. Media informasi sangatlah dibutuhkan dibidang promosi, karena dengan adanya media informasi akan mempermudah jalannya kinerja dari promosi. Karena Promosi [2] merupakan suatu bentuk komunikasi pemasaran. Yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk dan mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.

Masjid Agung Pondok Tinggi yang merupakan peninggalan warisan budaya lokal dan pusat kegiatan keagamaan masyarakat kota Sungai Penuh jika dimaksimalkan tentu sangat berpotensi dalam perkembangan sektor pariwisata terutama pariwisata religi karena memiliki keunikan yang berbeda dari masjid-masjid lainnya. Pariwisata memiliki peran penting di era kehidupan modern, pariwisata menjadi sebuah daya tarik yang kuat untuk lebih memperkenalkan sebuah wilayah dimata dunia. Hal ini sejalan dengan pendapat [3] bahwa Sektor pariwisata merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk memperbesar pendapatan asli daerah, oleh karena itu program pengembangan potensi pariwisata daerah diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembangunan ekonomi. Menunjang kualitas dalam bidang pariwisata tersebut diperlukan sarana dan prasarana yang baik seperti infrastruktur maupun informasi dan promosi yang terarah. Hal ini dapat memberikan pengenalan kepada wisatawan, sebagai sarana informasi meningkatkan jumlah wisatawan ke Kota Sungai Penuh.

Program informasi ini membutuhkan pemanfaatan teknologi salah satunya teknologi *mobile*. Android [4] adalah salah satu *platform* sistem operasi yang digemari masyarakat karena sifatnya yang *open source* sehingga memungkinkan pengguna untuk melakukan pengembangan. Pada perangkat android[5] bekerja dengan aturan yang simpel yaitu membiarkan *user* mengelola aplikasi yang akan digunakan dengan bebas, dalam penggunaan sistem android pengelolaan aplikasi pemanasan maupun pencopotan aplikasi dapat menggunakan aplikasi *PlayStore* yang ada ataupun *Amazon Playstore*, dengan menggunakan akun *google* yang sudah terdaftar untuk dapat menggunakan *Google PlayStore* tersebut. Kita dapat saja menginstall program bawaan dari ponsel dan kemudian mengantinya dengan program pihak ketiga untuk dijalankan pada perangkat yang *user* android miliki, dengan begitu penggunaan program yang datang dari luar perangkat dapat saja langsung digunakan untuk menggantikan dari program bawaan dari ponsel atau perangkat android, sehingga dengan inilah kenapa android dapat dikatakan sistem yang bebas, di *google play* sendiri pengguna dapat menjelajahi aplikasi yang sudah di *upload* pada market untuk dapat di pasang pada perangkat pengguna, *google play* sendiri akan memfilter aplikasi mana saja yang *compatible* dengan perangkat yang dimiliki masing-masing pengguna. Sehingga dengan tersedianya *motion graphic* tentang Masjid Agung Pondok Tinggi berbasis android maka dapat membantu mempromosikan tentang Masjid Agung Pondok Tinggi.

2. METODE PENELITIAN

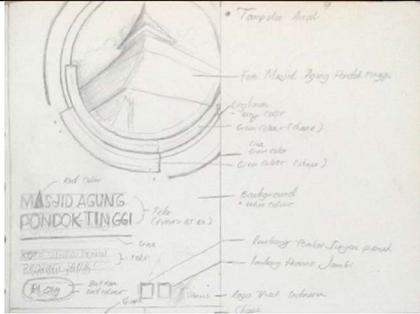
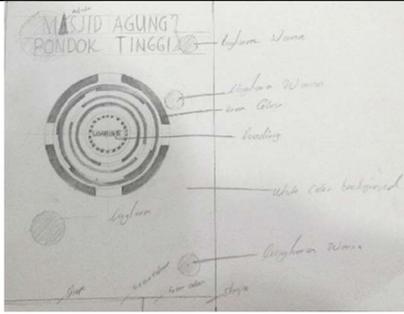
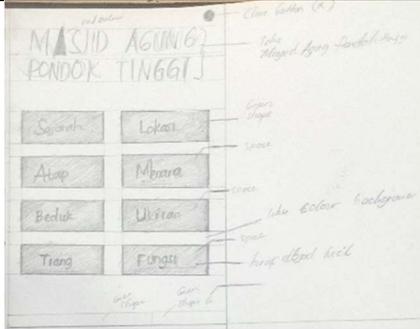
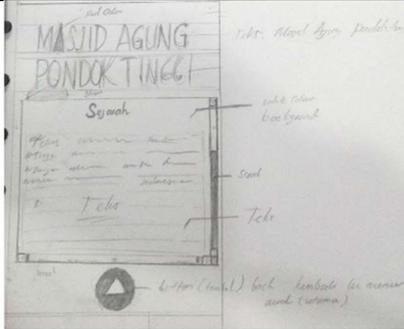
Metode pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya observasi, wawancara, dan studi pustaka. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan metodologi yang paling umum digunakan pada proses produksi multimedia adalah alur produksi 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Produksi

Produksi merupakan tahapan perencanaan sebelum memulai proses produksi. Tahapan dari pembuatan *motion graphic* tentang Masjid Agung Pondok berbasis android memerlukan alat bahan seperti pensil, mistar, jangka, dan *sketch book* untuk pembuatan *storyboard* [6]. *Storyboard* adalah Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan-keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *Storyboard*. Hasil dari perancangan *Storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap implementasi [7].

Tabel 1. Storyboard
Storyboard Masjid Agung Pondok Tinggi

<i>Storyboard Masjid Agung Pondok Tinggi</i>	
	
1	Ket: Desain tampilan awal
2	Ket: Desain tampilan menu
	
3	Ket: Desain tampilan loading
4	Ket: Desain tampilan isi menu

Sumber: Yasermi Syahrul

Produksi

Tahap produksi dimana rancangan-rancangan yang sudah dibuat pada saat pra produksi akan dilaksanakan [6]

a. Tampilan Awal

Tampilan awal dari *motion graphic* didesain dan ditata sedemikian rupa menggunakan *background* berwarna putih dengan disertai dengan penempatan foto Masjid Agung pondok tinggi menggunakan *software* Coreldraw X8. Kemudian hasil olahan gambar di simpan dengan format JPG dan dilanjutkan pada *software* Adobe Flash Professional CC.



Gambar 1. Proses pengerjaan desain tampilan awal

Pengerjaan teks *play* menggunakan teks berjenis *Futura Bk Bt* kemudian teks diberi warna putih dan diubah teks menjadi *button*. Pada *frame over* beri warna putih sedangkan *frame down* diberi warna putih dengan ukuran yang lebih kecil dari *frame over*. *ActionScript* diberikan untuk *Button play* supaya dapat masuk ke *frame* selanjutnya.

b. Tampilan *Loading*

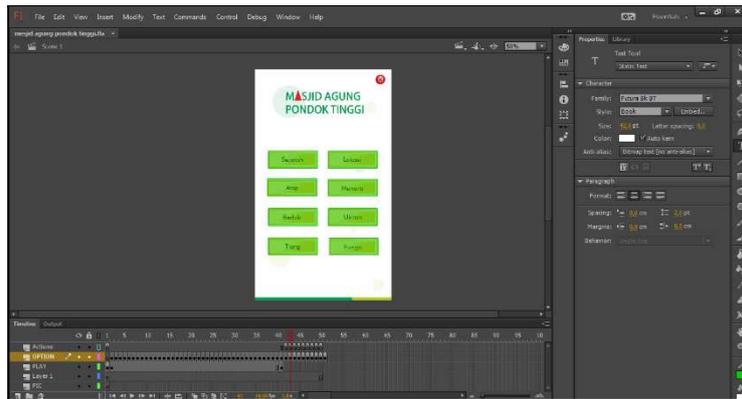
Pengerjaan teks *loading* menggunakan teks dengan jenis *Futura Bk Bt* dan diberi warna hijau pada teks *loading* tersebut. Lalu pembuatan lingkaran yang berwarna hijau menggunakan *oval primitive tool*. Tampilan *background* menggunakan desain yang telah dikerjakan sebelumnya menggunakan Adobe Photoshop CC dimana gambar untuk *background* diposisikan dibelakang teks *loading*. Nama Masjid Agung Pondok Tinggi menggunakan jenis teks *Futura Bk Bt* berwarna hijau yang diposisikan di depan *background*.



Gambar 2. Proses pengerjaan desain tampilan *loading*

c. Tampilan *Menu*

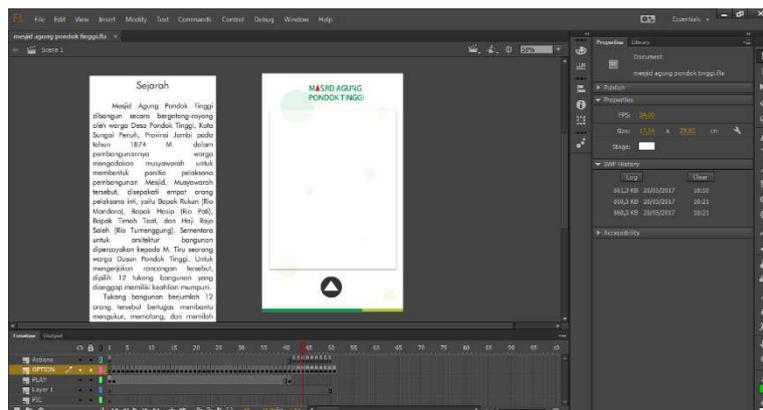
Visualisasi untuk *Menu* menggunakan desain *background* yang telah didesain sebelumnya. Kemudian gunakan teks berjenis *Futura Bk BT* untuk menu yang ingin di tampilkan. Penggunaan *button* dan pemberian *ActionScript* diberikan pada setiap bagian – bagian menu yang ingin ditampilkan agar dapat diklik dan masuk ke *frame* selanjutnya, tambahkan teks dengan nama menu pilihan seperti Sejarah pada *button* dengan menggunakan teks berjenis *Futura Bk BT*. Kemudian perbanyak *button* Sejarah dengan *copy* dan *paste* sampai 8 bagian *button* di susun menjadi 2 bagian kolom dan 4 baris, lalu *Duplicate Symbol* semua *button* dan diganti nama simbolnya dan beri teks nama masing-masing menu seperti Sejarah, Lokasi, Atap, Menara, Beduk, Ukiran, Tiang, dan Fungsi kemudian untuk setiap *button* masukan *ActionScript*.



Gambar 3. Proses pengerjaan desain menu

d. Tampilan Isi menu

Pengerjaan untuk teks pada isi menu Sejarah menggunakan warna hitam dengan *text tool Futura BK BT*, lalu pembuatan *ScrollPane* dan *Button* untuk kembali ke menu utama. *ActionScript* diberikan untuk tombol menu utama agar dapat kembali ke *keyframe* pemilihan menu. Setiap menu menggunakan *Rectangle Tool* lalu *Convert* menjadi *Movie Clip*. Kemudian masuk ke bagian *Movie Clip* dan isi dengan teks dan gambar serta tambahkan *ActionScript* untuk memanggil *Instance Name* dari *Movie Clip* dan ubah ukuran untuk bagian *ScrollPane*.



Gambar 4. Proses pengerjaan desain isi menu

3. Pasca Produksi

Proses dari pasca produksi[8] adalah tahap akhir dalam proses produksi atau *finishing* proses produksi.

a. Desain Tampilan Awal



Gambar 5. Desain icon

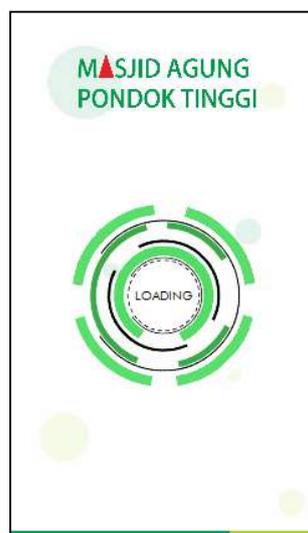


Gambar 6. Desain tampilan awal

Tampilan *icon* pada android menggunakan desain *icon* Masjid Agung Pondok Tinggi. Terlihat gambar Masjid Agung Pondok Tinggi ditempatkan dalam sebuah lingkaran berwarna hijau yang diposisikan pada sisi kanan atas. Kemudian tampilan awal untuk tombol *play* berwarna merah berada pada posisi kiri bawah jika di klik tombol *play* akan berubah ukuran menjadi kecil sedangkan saat tombol *play* di klik akan berubah ukuran menjadi kecil. Terlihat teks Masjid Agung Pondok Tinggi berwarna hijau beserta teks Kota Sungai Penuh Provinsi Jambi berukuran lebih kecil dengan warna hitam yang berada di sudut kiri tampilan.

b. Desain Tampilan *Loading*

Tampilan *loading* berupa lingkaran-lingkaran yang terpotong beberapa bagian dengan berwarna hijau akan berputar-putar sedangkan teks dengan nama Masjid Agung Pondok Tinggi Berada posisi atas.



Gambar 7. Desain tampilan *loading*

c. Desain Tampilan Menu

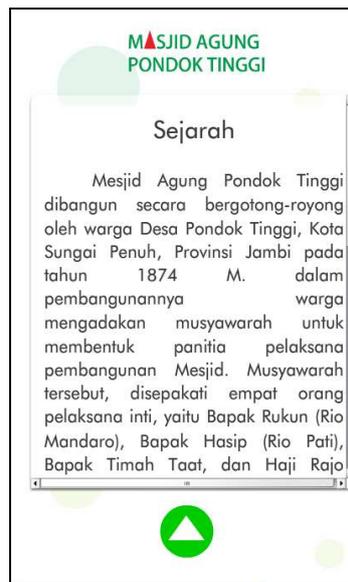
Desain tampilan menu menampilkan pilihan tentang Masjid Agung Pondok Tinggi, seperti Sejarah, Lokasi Atap, Menara, Beduk, Ukiran, Tiang, dan Fungsi. Sedangkan tombol berfungsi (x) berbentuk lingkaran dengan latarbelakang berwarna merah berada pada posisi atas sudut kanan untuk keluar.



Gambar 8. Tampilan menu

d. Desain Tampilan Isi dari Menu

Berikut ini adalah desain tampilan salah satu menu yaitu Sejarah yang akan menampilkan isi tentang sejarah Masjid Agung Pondok Tinggi. Sedangkan untuk tombol gambar dengan bentuk segitiga sama sisi merupakan tombol untuk kembali ke menu utama.



Gambar 9. Tampilan menu Sejarah

4. KESIMPULAN

Hasil proses yang dilakukan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* tentang Masjid Agung Pondok Tinggi berbasis android yang pengerjaannya menggunakan Adobe Flash CC Professional 2014 dapat membantu dalam proses mempromosikan dan pengenalan warisan budaya pada masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah banyak memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Basit, Abdul. Strategi Pengembangan Masjid Bagi Generasi Muda. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, Vol. 3 No.2 Juli-Desember 2009 pp.270-286 ISSN: 1978-1251.
 - [2] Maimunah, M., Manalu, D.E. and Kusuma, D.B., 2017. Perancangan Prototype Visual pada bagian Desain sebagai Media Informasi dan Promosi pada PT. Sulindafin. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), pp.4-6.
 - [3] Suidiana, I.K., 2017. Pengaruh Jumlah Kunjungan Wisatawan, Penerimaan Pajak Hotel, Restoran Dan Pendapatan Retribusi Obyek Wisata Terhadap Pendapatan Asli Daerah Di Kabupaten Bangli Periode 2009-2015. *E-Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana*, 5(12).
 - [4] Supriyono, H., Nur Saputra, A., Sudarmilah, E. and Darsono, R., 2014. Rancang bangun aplikasi pembelajaran hadis untuk perangkat mobile berbasis Android. *Jurnal Informatika (JIFO)*, 8(2), pp.907-920.
 - [5] Defni, D. and Rahmayuni, I., 2014. Enkripsi SMS (Short Message Service) Pada Telepon Selular Berbasis Android Dengan Metode RC6. *Jurnal Momentum ISSN: 1693-752X*, 16(1).
 - [6] Khusnia, Dina. 2013. *Pembuatan Video Klip Lagu Smartschool Pride And Happiness Sebagai Media Dokumentasi Smk Smart It Medan*. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA Vol.2 No.1 ISSN: 2302-1136.
 - [7] Binanto, Iwan. 2010. *Multi Media Digital Dasar Teori dan Pengembanganya*. Yogyakarta: Andi.
 - [8] Lau, M.I., Dzikri, A. and Prasetyaningsih, S., 2016. Implementasi Teknik Rigging pada Film Animasi 2 Dimensi "Gadis Sapu Lidi". *Jurnal Simetris*, 7(2), pp.427-438.
-