

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN SAMPUL DEPAN..... | |
| HALAMAN SAMPUL BELAKANG..... | i |
| HALAMAN PERSYARATAN GELAR..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | v |
| HALAMAN PERNYATAAN PENGKARYA..... | vi |
| HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH..... | vii |
| HALAMAN DAFTAR ISI..... | x |
| HALAMAN DAFTAR TABEL DAN BAGAN..... | xiii |
| HALAMAN DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| HALAMAN GLOSARIUM..... | xvii |
| HALAMAN INTISARI..... | xix |
| HALAMAN <i>ABSTRACT</i> | xx |
| BAB 1 PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Perancangan..... | 1 |
| B. Rumusan Penciptaan..... | 5 |
| C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan..... | 5 |
| 1. Tujuan Penciptaan..... | 5 |
| 2. Manfaat Penciptaan..... | 6 |
| D. Tinjauan Karya..... | 6 |
| 1. Motion Graphic Sejarah Budi Utomo..... | 7 |
| 2. Motion Graphic Kerajaan Islam di Indonesia..... | 7 |
| 3. Motion Graphic Wayang Kulit Purwa Surakarta..... | 8 |
| E. Landasan Teori..... | 10 |
| 1. Media Informasi..... | 10 |
| 2. Animasi..... | 12 |
| 3. Ilustrasi..... | 17 |
| 4. Warna..... | 19 |
| 5. Tipografi..... | 21 |
| 6. Barus..... | 22 |

| | |
|----------------------------------|-----------|
| 7. Makam Mahligai..... | 25 |
| F. Metode Penciptaan..... | 29 |
| 1. Metode Pengumpulan Data..... | 29 |
| 2. Metode Analisis Data..... | 38 |
| 3. Analisis 5W+1H..... | 41 |
| 4. Perancangan..... | 42 |
| 5. Perwujudan | 43 |
| 6. Penyajian Karya..... | 45 |

BAB II KONSEP PENCIPTAAN

| | |
|----------------------------------|-----------|
| A. Konsep Penciptaan..... | 46 |
| 1. Konsep Verbal..... | 46 |
| 2. Konsep Visual..... | 47 |
| B. Proses Penciptaan..... | 47 |
| 1. Brainstorming..... | 47 |
| 2. Tipografi..... | 48 |
| 3. Studi Warna..... | 49 |
| 4. Data Visual..... | 50 |
| 5. Pra Produksi..... | 51 |
| 6. Proses Produksi..... | 56 |
| 7. Pasca Produksi..... | 77 |

BAB III HASIL KARYA DAN ANALISIS KARYA

| | |
|---|-----------|
| A. Hasil Karya dan Analisis Karya..... | 81 |
| 1. Media Utama..... | 81 |
| 2. Media Pendukung..... | 82 |

BAB IV PENUTUP

| | |
|---------------------------|-----------|
| A. Kesimpulan..... | 91 |
|---------------------------|-----------|

B. Saran..... 92

**LAMPIRAN
WAWANCARA
DISPLAY PAMERAN
CV
UNDANGAN
DOKUMENTASI**



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Analisis Font..... 49

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Brainstorming..... 48



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 01 Komplek Makam Mahligai..... | 2 |
| Gambar 02 Motion Graphic Sejarah Budi Utomo..... | 8 |
| Gambar 03 Motion Graphic Kerajaan Islam Di Indonesia..... | 8 |
| Gambar 04 Motion Graphic Wayang Kulit Purwa Surakarta..... | 9 |
| Gambar 05 Anatomi Huruf..... | 22 |
| Gambar 06 Peta Barus..... | 23 |
| Gambar 07 Tugu Titik Nol Peradaban Islan Nusantara..... | 24 |
| Gambar 08 Makam Mahligai..... | 26 |
| Gambar 09 Masyarakat Berdoa dan Dzikir Bersama..... | 28 |
| Gambar 10 Masyarakat Berdoa dan Dzikir Bersama..... | 28 |
| Gambar 11 Wawancara Dengan Penjaga Makam..... | 30 |
| Gambar 12 Wawancara Dengan Budayawan Barus..... | 31 |
| Gambar 13 Komplek Makam Mahligai..... | 32 |
| Gambar 14 Komplek Makam Mahligai..... | 32 |
| Gambar 15 Komplek Makam Mahligai..... | 33 |
| Gambar 16 Komplek Makam Mahligai..... | 33 |
| Gambar 17 Diagram Hasil Penyebaran Angket..... | 34 |
| Gambar 18 Diagram Hasil Penyebaran Angket..... | 35 |
| Gambar 19 Diagram Hasil Penyebaran Angket..... | 35 |
| Gambar 20 Diagram Hasil Penyebaran Angket..... | 36 |
| Gambar 21 Diagram Hasil Penyebaran Angket..... | 36 |
| Gambar 22 Diagram Hasil Penyebaran Angket..... | 37 |
| Gambar 23 Diagram Hasil Penyebaran Angket..... | 37 |
| Gambar 24 Studi Warna..... | 49 |
| Gambar 25 Moodboard..... | 50 |
| Gambar 26 Storyline..... | 51 |
| Gambar 27 Storyboard..... | 54 |
| Gambar 28 Sketsa Karakter..... | 55 |
| Gambar 29 Pen Tool..... | 56 |
| Gambar 30 Karakter Syekh..... | 57 |
| Gambar 31 Karakter Peneliti..... | 57 |
| Gambar 32 Karakter Laki-laki dan Perempuan..... | 58 |
| Gambar 33 Tugu Titik Nol Peradaban Islam Nusantara..... | 58 |
| Gambar 34 Rempah-rempah..... | 59 |
| Gambar 35 Kapal Berlayar..... | 59 |
| Gambar 36 Kapal Berlabuh..... | 60 |
| Gambar 37 Syekh Berdagang..... | 60 |
| Gambar 38 Syekh Menyebarkan Agama Islam..... | 61 |
| Gambar 39 Syekh Menyebarkan Agama Islam..... | 61 |
| Gambar 40 Syekh Tua..... | 62 |
| Gambar 41 Makam Syekh Rukunuddin..... | 62 |
| Gambar 42 Komplek Makam Mahligai..... | 63 |
| Gambar 43 Komplek Makam Mahligai..... | 63 |
| Gambar 44 Ziarah Bersama..... | 64 |
| Gambar 45 Makan Bersama..... | 64 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 46 Pewarnaan Karakter..... | 65 |
| Gambar 47 Pewarnaan Karakter..... | 65 |
| Gambar 48 Pewarnaan Karakter..... | 66 |
| Gambar 49 Pewarnaan Aset Motion..... | 66 |
| Gambar 50 Pewarnaan Aset Motion | 67 |
| Gambar 51 Pewarnaan Aset Motion | 67 |
| Gambar 52 Pewarnaan Aset Motion | 68 |
| Gambar 53 Pewarnaan Aset Motion | 68 |
| Gambar 54 Pewarnaan Aset Motion | 69 |
| Gambar 55 Pewarnaan Aset Motion | 69 |
| Gambar 56 Pewarnaan Aset Motion | 70 |
| Gambar 57 Pewarnaan Aset Motion | 70 |
| Gambar 58 Pewarnaan Aset Motion | 71 |
| Gambar 59 Pewarnaan Aset Motion | 71 |
| Gambar 60 Pewarnaan Aset Motion | 72 |
| Gambar 61 Pewarnaan Aset Motion | 72 |
| Gambar 62 Layout Karakter Turun Dari Kapal..... | 73 |
| Gambar 63 Layout Syekh Meyebarkan Agama Islam | 73 |
| Gambar 64 Layout Peneliti | 74 |
| Gambar 65 Layot Makan Bersama | 74 |
| Gambar 68 Animasi Scene Sejarah Makam Mahligai..... | 75 |
| Gambar 67 Animasi Scene Sejarah Makam Mahligai | 75 |
| Gambar 68 Animasi Scene Sejarah Makam Mahligai | 76 |
| Gambar 69 Animasi Scene Sejarah Makam Mahligai | 76 |
| Gambar 70 Hasil Rendering | 77 |
| Gambar 71 Visual Effect Transisi Animasi | 78 |
| Gambar 72 enambahan Voice Over | 79 |
| Gambar 73 Hasil Rendering | 80 |
| Gambar 74 Animasi Utama..... | 82 |
| Gambar 75 Poster Makam Mahligai..... | 83 |
| Gambar 76 Poster Tradisi Ziarah Bersama..... | 84 |
| Gambar 77 Poster Kampanye Pelestarian Makam Mahligai..... | 85 |
| Gambar 78 Penerapan Desain pada baju | 87 |
| Gambar 79 Penerapan Desain Pada Topi | 87 |
| Gambar 80 Gantungan Kunci..... | 88 |
| Gambar 81 Gantungan Kunci | 89 |
| Gambar 82 Gantungan Kunci | 89 |
| Gambar 83 Sticker Pack..... | 90 |
| Gambar 84 Wawancara | 97 |
| Gambar 85 Wawancara | 98 |
| Gambar 86 Cv | 99 |
| Gambar 87 Undangan..... | 100 |
| Gambar 88 Poster Pameran | 101 |
| Gambar 89 Poster Pameran..... | 102 |
| Gambar 90 Poster Pameran..... | 103 |
| Gambar 91 Stan Pameran..... | 104 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 92 Suasana Pameran | 104 |
| Gambar 93 Suasana Pameran | 105 |
| Gambar 94 Suasana Pameran | 105 |
| Gambar 95 Suasana Pameran | 106 |
| Gambar 96 Suasana Pameran | 106 |
| Gambar 97 Suasana Pameran | 107 |
| Gambar 98 Suasana Pameran | 107 |
| Gambar 99 Suasana Pameran | 108 |
| Gambar 100 Suasana Pameran | 108 |
| Gambar 101 Ujian Komprehensif | 109 |
| Gambar 102 Ujian Komprehensif | 110 |



GLOSSARIUM

A

Arkeologi Studi tentang budaya manusia dari era yang berbeda dengan menggabungkan ilmu sejarah dan geologi.

Adobe after effect Produk Perangkat lunak yang dikembangkan oleh adobe, digunakan untuk film dan pos produksi pada video

Animation Rangkaian gambar yang divisualisasikan sehingga tampak hidup dengan digerakkannya gambar sedikit demi sedikit

Audio visual Media yang menampilkan cuplikan visualisasi yang diciptakan berupa video.

Audience Sekelompok yang menerima pesan atau informasi tertentu

B

Barcode Serangkaian kode yang terdiri dari bar (batang) dan spasi dengan lebar bervariasi yang bisa dibaca dengan menggunakan pemindai

Brainstorming Metode untuk memunculkan penyelesaian masalah yang kreatif dengan mendorong anggota kelompok untuk melemparkan ide sembari menahan kritik atau penilaian.

C

Cagar budaya Warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda

D

Destinasi Wilayah geografis yang memiliki daya tarik untuk dikunjungi

Duplicate Salinan

E

Elemen Bagian-bagian dasar yang mendasari sesuatu

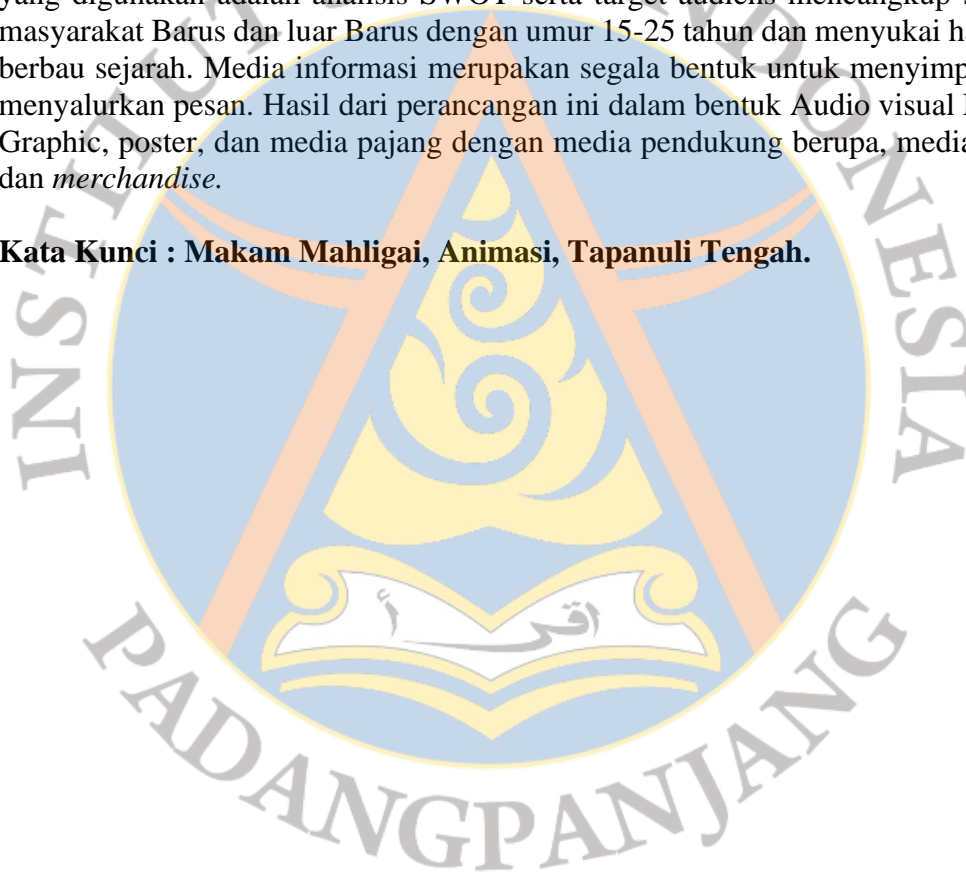
Entitas Satuan yang mempunyai keberadaan yang unik dan berbeda dengan yang lainnya

| | |
|---------------------|--|
| Etsa | Proses pemotongan material yang memanfaatkan laser, menghasilkan potongan berkualitas tinggi, akurat secara dimensi |
| F | |
| Filosofi | Cabang ilmu yang mengkaji tentang masalah mendasar dalam kehidupan |
| G | |
| Globalisasi | Tersebar luasnya pengaruh ilmu pengetahuan dan kebudayaan yang ada di setiap penjuru dunia ke penjuru dunia yang lain |
| I | |
| Ikon | Tampilan suatu objek atau gambar yang merepresentasikan fungsi dari objek itu sendiri |
| L | |
| Litografi | Menulis |
| N | |
| Newsletter | Email yang berisi pemberitahuan ataupun update terbaru dari perusahaan untuk setiap pelanggannya. |
| P | |
| Plagiarisme | Penjiplakan atau pengambilan karangan |
| Permaisuri | Gelar bagi istri dari penguasa monarki pria (raja, maharaja, sultan, atau kaisar) |
| R | |
| Riset | Penelitian mengenai suatu isu atau masalah yang dilakukan secara ilmiah |
| Ranah | Dataran rendah |
| Representasi | Keadaan yang bersifat mewakili |
| Rendering | Sebuah kegiatan <i>editing</i> , proses penggabungan dan membangun gambar dari sebuah objek secara kolektif hingga menjadi sebuah video yang utuh. |

ABSTRAK

Makam Mahligai merupakan komplek pemakaman kuno dengan luas sekitar 3 hektar dengan kurang lebih 215 makam didalamnya. Makam Mahligai menjadi salah satu bukti masuknya agama islam ke Barus maupun Nusantara karena di makam ini terdapat sebuah makam yang bernama Syekh Rukunuddin yang wafat pada tahun Ha-Mim atau 48 Hijriyah pada usia 102 tahun 2 bulan 10 hari. Makam Mahligai menjadi bukti adanya perdaban islam di Barus pada masa lalu sekitar abad ke 7. Maka dari itu diciptakanlah ‘Perancangan Media Informasi Tentang Sejarah Makam Mahligai Kecamatan Barus Kabupaten tapanuli Tengah’ menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi dan wawancara, metode analisis data yang digunakan adalah analisis SWOT serta target audiens mencakup seluruh masyarakat Barus dan luar Barus dengan umur 15-25 tahun dan menyukai hal yang berbau sejarah. Media informasi merupakan segala bentuk untuk menyimpan dan menyalurkan pesan. Hasil dari perancangan ini dalam bentuk Audio visual Motion Graphic, poster, dan media pajang dengan media pendukung berupa, media sosial dan *merchandise*.

Kata Kunci : Makam Mahligai, Animasi, Tapanuli Tengah.



ABSTRAC

Mahligai Tomb is an ancient cemetery complex with an area of about 3 hectares with approximately 215 tombs inside. Mahligai Tomb is one of the evidences of the entry of Islam into Barus and the archipelago because in this tomb there is a tomb named Sheikh Rukunuddin who died in the year Ha-Mim or 48 Hijriyah at the age of 102 years 2 months 10 days. Mahligai Tomb is proof of the existence of Islamic civilization in Barus in the past around the 7th century. Therefore, the "Design of Information Media about the History of Mahligai Tomb in Barus District, Central Tapanuli Regency" was created using data collection methods in the form of observations and interviews, the data analysis method used was SWOT analysis and the target audience included all Barus and outside Barus people aged 15-25 years and liked things that smelled of history. Information media is any form to store and distribute messages. The results of this design are in the form of Motion Graphic Audio visuals, posters, and display media with supporting media in the form of social media and merchandise.

Keywords : Makam Mahligai, Animation, Tapanuli Tengah.

