

## **PERANCANGAN VIDEO PROFILE UNTUK MUSEUM BATIK DI PEKALONGAN DALAM BENTUK MOTION GRAPHIC**

Yovanka Melly Afiana, Christophera Ratnasari Lucius  
Universitas Esa Unggul  
Jl. Arjuna Utara No.9, RT.1/RW.2, Duri Kepa, Kec. Kb. Jeruk,  
Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta 11510  
christophera.lucius@esaunggul.ac.id

### **Abstract**

*The Pekalongan Batik Museum stores many collections of old and modern batik, both from coastal areas, inland areas and other areas of Java, various regions in the archipelago such as Sumatra, Kalimantan, Papua, and types of Batik technique fabrics from abroad are also here. Due to the large collections contained in this Museum, the existing facilities also continue to grow. Now the existing facilities at the Pekalongan Batik Museum consist of an Audio Visual Room, a Coastal Room (Pamer I), Nusantara Room (Pamer II), an Outback Room (Exhibition Room III), Batik Museum Hall, and the Batik Museum Library. The purpose of this motion graphic design for the Batik Museum in Pekalongan is to produce promotional media in the form of audio-visual motion graphics for the Batik Museum in Pekalongan that are attractive both nationally and internationally. In addition, the design of motion graphic media for the Batik Museum in Pekalongan is also a means to increase knowledge about the Batik Museum in Pekalongan which is more focused through effective, communicative, easy-to-reach, and easy-to-remember media.*

**Keywords :** *Motion, Graphics, Batik Museum in Pekalongan, Batik.*

### **Abstrak**

Museum Batik Pekalongan menyimpan banyak koleksi batik tua hingga modern baik yang berasal dari daerah pesisir, daerah pedalaman dan area Jawa lainnya, berbagai daerah di Nusantara seperti Sumatera, Kalimantan, Papua, dan kain jenis teknik Batik dari manca negara pun ada di sini. Karena banyaknya koleksi yang terdapat di Museum ini, maka fasilitas yang ada juga terus bertambah. Kini fasilitas yang ada di Museum Batik Pekalongan terdiri dari Ruang Audio Visual, Ruang Pesisiran (Ruang Pamer I), Ruang Nusantara (Ruang Pamer II), Ruang Pedalaman (Ruang Pamer III), Aula Museum Batik, dan Perpustakaan Museum Batik. Tujuan dari perancangan motion graphic Museum Batik di Pekalongan ini adalah untuk menghasilkan media promosi berbentuk audio visual motion graphic untuk Museum Batik di Pekalongan yang menarik dalam ranah nasional hingga internasional. Selain itu perancangan media motion graphic untuk Museum Batik di Pekalongan ini juga merupakan sarana untuk menambah ilmu pengetahuan tentang Museum Batik di Pekalongan yang lebih terarah melalui media yang efektif, komunikatif, mudah dipahami, serta mudah diingat.

**Kata Kunci :** *Motion, graphic, Museum Batik di Pekalongan, Batik.*

### **Pendahuluan**

Museum Batik di Pekalongan mempunyai peran penting dalam keberhasilan meraih pengakuan UNESCO atas Batik Indonesia sebagai Warisan Budaya Tak Benda. Museum yang menempati bangunan peninggalan Belanda ini juga mendapatkan penghargaan 'Best Safeguarding Practices' dari UNESCO. Gelar tersebut disematkan terkait peran museum dalam melestarikan budaya batik, melalui berbagai program pelatihan batik, khususnya untuk kalangan pelajar.

Kondisi Museum Batik Pekalongan dapat dikatakan cukup terawat dengan baik dan nyaman, namun masih terdapat fasilitas yang belum dimanfaatkan secara optimal seperti Ruang Audio Visual. Di jaman yang serba digital ini rasanya sangat disayangkan jika museum ini belum memiliki media audio visual yang mampu mempromosikan

Museum Batik Pekalongan kepada khalayak. Melihat reputasi internasional yang dimiliki oleh Kota Pekalongan sebagai 'Kota Kreatif Dunia', tentu perancangan media audio visual yang outstanding dirasa sangat diperlukan untuk membangun museum ini maupun batik dalam pembangunan berkelanjutan. Selain itu, dengan adanya media audio visual yang baik, diharapkan dapat menjadi wadah untuk mempromosikan Museum Batik di Pekalongan dan memperkenalkannya ke ranah yang lebih luas, termasuk ranah internasional. Dengan latar belakang ini, maka fokus perancangan ini adalah bagaimana merancang media audio visual motion graphic untuk Museum Batik di Pekalongan yang komunikatif secara internasional dan representatif secara lokal.

## Landasan Teori

*Motion Graphic* adalah kepuasan dalam mengeksekusi ide dengan campuran yang tepat antar gambar dan suara yang menyentuh emosi dan dapat menggerakkan seseorang (Dickinson, 2010).

Menurut Slembrouck (2012), ada beberapa proses produksi dalam *Motion Graphic*, antara lain (1) konsep awal: apa yang akan diceritakan video tersebut dan mengidentifikasi sebuah ide yang akan ditonton oleh penonton, dan menggambarkan poin-poin yang membantu, (2) naskah: dimulai dari gambaran kasar dari narasi cerita, yang dimana kemudian akan diterjemahkan secara objek visual dan pergerakan, *voiceover*, efek suara, dan musik, (3) *storyboard*: gambaran dari semua momen yang diperlukan dalam skrip, yang dikenal sebagai “*Style Frame*”, (4) *sound*: *voiceover* melibatkan proses casting sama seperti memilih aktor untuk pertunjukan TV, dimana akan diaudisi dengan merekam suara saat mereka membaca skripnya, dan (5) animasi: melakukan animasi secara satu gaya gambar dalam melalui gaya visual yang ditentukan dan akan digabungkan bersama.

## Metode

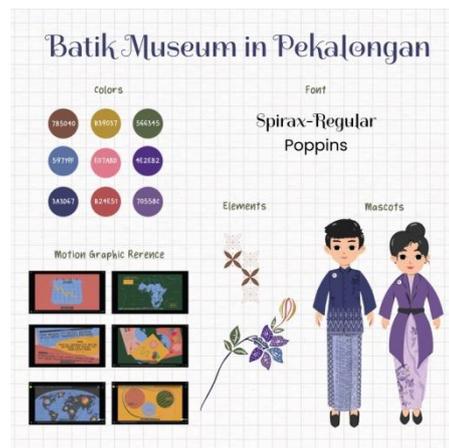
Dalam perancangan ini, terdapat empat metode yang dilakukan, yaitu:

1. Wawancara  
Wawancara dilakukan dengan secara *online* dengan pihak Museum Batik di Pekalongan, yakni Bapak Akhmad Asror, M.Hum. Hasil dari metode ini adalah perancangan *motion graphic* yang dapat mengangkat *profile* dari Museum Batik di Pekalongan.
2. Survei *Online*  
Survei *online* bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai museum.
3. Studi Literatur  
Mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan pada perancangan ini.
4. Studi Banding  
Studi banding dilakukan dengan mencari beberapa contoh video *motion graphic* yang dimiliki oleh museum-museum dengan skala internasional di beberapa negara untuk dijadikan bahan referensi dalam perancangan. Kemudian, penulis menganalisa unsur-unsur visual yang terdapat pada media cetak tersebut yang menjadi identitas visual museum, seperti elemen grafis, warna, tipografi, ilustrasi, dll.

## Hasil

### 1. Konsep

Berdasarkan konsep kreatif, keseluruhan identitas visual pada media cetak disajikan dalam bentuk ilustrasi salah satu motif kain Batik Pekalongan yang diolah dalam format *vector* dan menjadi sebuah buket dan juga menggunakan *colour scheme* yang diambil dari kain-kain Batik.



Gambar 1. Hasil Akhir *Motion Graphic*

Ilustrasi tersebut menjadi pola atau elemen visual yang digunakan untuk keperluan branding Museum Batik di Pekalongan dan menjadi identitas visual museum sendiri. Untuk elemen visualnya, digunakan penggabungan pola ilustrasi kain Batik Pekalongan dengan pola ilustrasi kain Batik Pedalaman (Motif Kawung).

Colour scheme yang digunakan untuk identitas visual perancangan ini juga merupakan penggabungan dari warna-warna pada kain-kain Batik Pesisir dan Pedalaman.

Alasan penggabungan tersebut adalah sebagai bentuk representasi bahwa Museum Batik di Pekalongan tidak hanya memiliki koleksi kain Batik Pekalongan dan Batik Pesisir saja, namun juga kain-kain Batik Pedalaman. Keseluruhan desain pada media cetak juga akan divisualisasikan dalam bentuk desain asimetris, menyesuaikan karakteristik Batik Pekalongan yang tidak simetris.

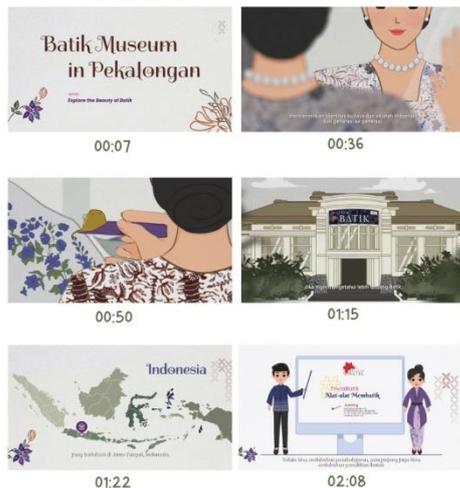
### 2. Desain dan Aplikasi

Keseluruhan desain *motion graphic* untuk Museum Batik di Pekalongan ini menggunakan moodboard yang sesuai dengan karakteristik Museum Batik di Pekalongan dengan identitas visual yang sudah dibuat penulis untuk menggambarkan secara visual gaya *motion graphic* yang ingin dibuat. Moodboard juga berfungsi

sebagai acuan selama proses perancangan motion graphic untuk Museum Batik di Pekalongan berlangsung.

Kemudian setelah proses pra produksi hingga produksi, maka dihasilkan video motion graphic untuk Museum Batik di Pekalongan yang siap dipublikasikan ke masyarakat luas. Berikut beberapa cuplikan motion graphic yang sudah dibuat sesuai dengan desain yang baik.

**Motion Graphic**



Gambar 2. Hasil Akhir Motion Graphic

**Pra Produksi**

Pada tahap ini dilakukan sejumlah persiapan perancangan audio visual *motion graphic* untuk Museum Batik di Pekalongan, di antaranya meliputi meliputi ide cerita, tema, pembuatan standar karakter, dan pembuatan *storyboard*. Ide cerita: Ide cerita yang digunakan dalam perancangan audio visual motion graphic untuk Museum Batik di Pekalongan ini adalah menggunakan ide cerita seperti sebuah film yang mempunyai alur narasi yang menjelaskan informasi tentang Museum Batik di Pekalongan Tema: Tema yang diangkat dalam perancangan audio visual motion graphic untuk Museum Batik di Pekalongan ini adalah Video Profile Museum Batik di Pekalongan Storyline: sebuah struktur rangkaian kejadian didalam cerita yang tersusun sebagai urutan dari bagian cerita pada seluruh video motion graphic.

No	Script	Action(Shot)	Time
1.	“BATIK MUSEUM IN PEKALONGAN”	Opening logo dan teks motion.	00:00 - 00:08
2.	“Known as the most prestigious textile art of Indonesia..”	Animasi kain batik	00:09 -0:39
3.	“The unique techniques are very distinctive..”	Animasi proses pembuatan motif batik.	00:40 - 01:11
4.	“If you want to know further about Batik,..”	Tampilan gedung Museum Batik di Pekalongan.	01:12 - 01:48
5.	“The main highlight and attraction..”	Tampilan alat-alat untuk membatik.	01:49 - 02:14
6.	“As an enduring platform to preserve and foster Batik..”	Sertifikat dari UNESCO	02:15 - 02:39
7.	“Now, it’s your turn in contributing..”	Closing tampilan gedung dan maskot.	02:40 -3:44

Tabel 1. Storyline Motion Graphic

Storyboard: gambar yang disusun berurutan sesuai naskah cerita yang sudah dibuat. Identitas visual: Ilustrasi terbentuk dari susunan motif bunga pada salah satu Batik Pekalongan. Penulis juga menambahkan motif Batik Yogyakarta untuk lebih menyatukan Batik Indonesia. Warna yang digunakan merupakan warna soft atau pastel sesuai dengan gaya desain Art Nouveau.



Gambar 3. Elemen Visual Motion Graphic

**Gaya Desain:** Gaya desain yang dijadikan acuan adalah Art Nouveau. Hal ini dikarenakan Art Nouveau terinspirasi oleh bentuk melengkung, organik tanaman dan bunga, Art Nouveau adalah gaya sangat dekoratif, romantis, dan hiasan yang tak dapat disangkal sangat indah untuk melihat. Layout: keseimbangan simetris untuk memudahkan audiens dalam menangkap informasi yang ingin disampaikan. Layout simetris memberikan kesan rapi sehingga akan lebih efektif untuk penyampaian informasi.



Gambar 4. Layout *Motion Graphic*

### Produksi

Tahapan ini merupakan tahapan membangun dan mengembangkan video motion graphic sesuai dengan konsep dan storyboard yang telah dibuat. Langkah pertama adalah pembuatan karakter maskot: membuat pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan dapat memperindah desain media visual yang dibuat.

**Environment:** aset untuk transisi yang berbentuk motif Batik dengan menerapkan efek kaleidoskop pada After Effect. **Background:** Warna yang digunakan masih menggunakan colour scheme yang sudah ditentukan di *Moodboard*.



Gambar 5. Maskot *Motion Graphic*

### Pasca Produksi

Kegiatan setelah proses produksi meliputi *capturing, editing, rendering, mastering* dan hasil akhir menjadi tampilan yang utuh. Suara atau *voice over*: penulis merekam suaranya menggunakan aplikasi BandLab yang terdapat di *smartphone*. Kualitas yang dihasilkan cukup jernih sehingga tidak kalah dengan hasil studio asli. Kemudian setelah itu, suara diproses ke dalam *software* Audacity untuk diedit dan adjustment bersama *background song* yang sudah disiapkan. Kemudian melanjutkan untuk *editing*: keseluruhan aset yang sudah dibuat diolah di *software* ini yang dibagi dalam beberapa scene untuk setiap composition supaya memudahkan penulis dalam menggerakkan aset-aset yang sudah disiapkan di tahap pra produksi. Terakhir, *adjustment*: penyesuaian dalam penggabungan video, teks, transisi, dan musik, sehingga menjadi video *motion graphic* yang utuh. Tak lupa penulis menambahkan closing berupa credit title untuk setiap nama yang ikut peran dalam perancangan audio visual motion graphic untuk Museum Batik di Pekalongan ini. Setelah semuanya siap, maka video siap untuk melakukan *rendering*.

### Kesimpulan

Setelah membuat perancangan motion graphic Museum Batik di Pekalongan ini, penulis menyimpulkan bahwa implementasi Museum Batik di Pekalongan dengan predikat “Best Safeguarding Place of Living Heritage” oleh UNESCO ini dibuktikan dengan adanya media publikasi dan promosi yang memenuhi standar internasional.

Penggunaan media audio visual dan media digital tersebut yang secara umum digunakan pada museum-museum di ranah internasional tersebut mampu meningkatkan impresi dan reputasi serta menguatkan branding dari Museum Batik di Pekalongan. adalah untuk menghasilkan media promosi berbentuk audio visual motion graphic untuk Museum Batik di Pekalongan yang menarik dalam ranah nasional hingga internasional. Selain itu perancangan media motion graphic untuk Museum Batik di Pekalongan ini juga merupakan sarana untuk menambah ilmu pengetahuan tentang Museum Batik di Pekalongan yang lebih terarah melalui media yang efektif, komunikatif, mudah dipahami, serta mudah diingat.

**Daftar Pustaka**

**Buku:**

Motion by Design. (2010). *History of Motion Design*. <https://issuu.com/motionbydesign/docs/mbd1>. Diakses pada 22 Mei 2021

Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

**Jurnal:**

Anuar, T. F. T., Rahim, N. N., & Zahar, I. (2022). The Feminism Issues On Perempuan Berkalung Sorban's Movie And Novel From An Islamic Perspective. *International Journal Of Creative Future And Heritage (Teniat)*, 10(1).

Asmara, D. (2019). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*.

Fauzi, M. (2017). Perencanaan Pencahayaan Buatan Untuk Ruang Membatik Di Perusahaan Batik Plentong Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Abdimas*, 4(1), 95-101.

Lucius, C. R. (2019, December). Potensi Komposisi Warna Batik Pekalongan Sebagai Color Scheme Untuk Perancangan Bidang Desain Komunikasi Visual. In *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan Dan Batik* (Vol. 1, No. 1, Pp. A7-A7).

Lucius, C. R., Imanto, T., & Roespinoedji, D. (2021). Identification Of Old Javanese Food In Serat Chentini Through Visual Storytelling. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1332-1339.

Mustaqim, K., Rabbani, S. A., Surya, G. G., & Agustian, Y. (2021). Design Of Mini Plants With Self-Watering Features Using Environmentally Friendly Materials. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1355-1367.

Natifa, Aditya. 2009. *Penelitian Museum Geologi Bandung*.

Nugraha, I. R., & Fuad, A. (2022). Perancangan Video Profil pada Kampanye Non-Komersial Kenali Dirimu. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 2, 483-491.

Pertiwi, R., Damayantie, I., Sitasi, C., & Ratih, P. (2020). Kajian Estetika Warna Papan Tanda Informasi Pada Restoran Tuttonero Di Jakarta Barat. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 20(2), 147-152.

Pertiwi, R., Judianto, O., & Fuad, A. (2021, March). *Pelatihan Keterampilan Kerajinan Tangan Menggunakan Media Kertas Origami*

“Pengenalan Alam Dan Binatang” Sebagai Proses Kreatif Siswa/I Kb/Tk Islam Salsabila. In *Seminar Nasional & Call Of Papers Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1, No. 01).

Pertiwi, R., Widyastuti, P. A., & Huddiansyah, H. (2019, February). Visualisasi Permainan Tradisional Dakon Era Revolusi Industri 4.0. In *Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2, Pp. 279-287).

Velintino, T., Marwan, R.H. (2021). Perancangan Video Infografis Sejarah Perjalanan Mata Uang Di Indonesia. *Jurnal Inosains*, 16(2), 98-106.

Wahyudi, T.(2021). Residensi Seni Rupa Dan Bahasa Indonesia Di Suriname. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Abdimas*, 7(4), 303-307.

**Situs Internet:**

Museum Batik di Pekalongan. *Sejarah Sekilas Tentang Museum Batik Pekalongan*. [Artikel Weblog]. Diakses dari

[https://museumbatikpekalongan.info/?page\\_id=8](https://museumbatikpekalongan.info/?page_id=8)

UNESCO. *Best Safeguarding Practices of Living Heritage*. [Artikel Weblog]. Diakses dari

<https://en.unesco.org/news/best-safeguarding-practices-living-heritage>