

---

## Perancangan *Motion Graphic* tentang Pentingnya Menikah di Usia Ideal oleh IPPNU Jawa Barat untuk Remaja Usia 13-18 Tahun di Kabupaten Bandung

Meti Agni Rizkiani, Saidah Nurfaejriyah, Diwan Setiawan, Citra Kemala Putri

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Desain,  
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

Email: metiagni@unibi.ac.id; saidah.nurfaejriyah@gmail.com; diwansetiawan@unibi.ac.id;  
citrakemala@unibi.ac.id

---

Diterima:  
15 September 2023

Diterima Setelah Revisi:  
20 November 2023

Dipublikasikan:  
22 November 2023

---

### Abstrak

Kabupaten Bandung menduduki peringkat tertinggi di Jawa Barat selama 3 tahun berturut-turut. Sekitar 500 anak diketahui menikah dini pada 2019, meningkat menjadi 669 pada 2020, dan pada Juli 2021, jumlah pernikahan di Kabupaten Bandung mencapai 679 kasus. Data dispensasi nikah menunjukkan bahwa pengadilan agama Soreang telah menerima 419 perkara dispensasi nikah, dimana 90% disetujui, dan sebagian kecil ditolak. Selain itu, dampak dari pernikahan dini antara lain kurangnya kesadaran orang tua, kurangnya pemahaman tentang faktor reproduksi dan ekonomi, serta tekanan lingkungan yang menyebabkan pergaulan bebas. Melalui program tentang pentingnya menikah di usia ideal, IPPNU Jawa Barat membutuhkan media edukasi dan informasi yang lebih efektif, terutama untuk sosialisasi anak muda di sekolah, khususnya media sosial seperti Instagram. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan penyebaran kuisisioner. Perancangan video motion graphic ini melalui 3 tahapan produksi, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Melalui tahapan pembuatan storyline, storyboard, pembuatan karakter, animating, hingga rendering. Hasil dari perancangan ini berupa video motion graphic mengenai pentingnya menikah di usia ideal yang akan digunakan sebagai media edukasi oleh IPPNU Jawa Barat melalui platform Instagram.

**Kata Kunci:** Perancangan, Media Edukasi, Motion Graphic, Pentingnya Menikah di Usia Ideal, Program IPPNU Jawa Barat

### Abstract

*Bandung Regency is the highest rank in West Java for constantly 3 years. Around 500 children were known to young marriage in 2019, increasing to 669 in 2020, and in July 2021, the number of marriages in Bandung Regency reached 679 cases. The marriage dispensation data shows that the Soreang religious court has received 419 marriage dispensation cases, of which 90% were approved, and a small number were rejected. In addition, the impact of early marriage includes a lack of parental awareness, a lack of understanding of reproductive and economic factors, and environmental pressures that lead to promiscuity. Through a program on the importance of getting married at the ideal age, West Java IPPNU needs more effective way of educational and information media, especially for socializing young people at school, such as Instagram. This research method uses qualitative methods by collecting data through interviews, observation and distribution of questionnaires. The design of this motion graphic video use 3 stages of production, there are pre-production, production and post-production. Through the stages of making storylines, storyboards,*

*character creation, animation, to rendering. The result of this design is a motion graphic video about the importance of getting married at the ideal age which will be used as an educational media by West Java IPPNU through the Instagram platform.*

**Keywords:** *Design, Educational Media, Motion Graphics, The Importance of Marriage at the Ideal Age, West Java IPPNU Program)*

## 1 PENDAHULUAN

Pernikahan dini adalah pernikahan formal atau informal yang dilakukan sebelum usia 18 tahun (UNICEF, 2014). Hubungan dengan seseorang yang masih dalam masa remaja atau pubertas disebut juga dengan pernikahan dini (Desiyanti, 2015). Undang-Undang Perkawinan Nomor. 16 Tahun 2019 tentang Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974, usia minimum yang diperbolehkan bagi perempuan dan laki-laki adalah 19 tahun.

Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak dan Keluarga Berencana (DP3AKB) Provinsi Jawa Barat mencatat sebanyak 8.607 pengajuan dispensasi pernikahan dini di Jawa Barat sampai Triwulan III tahun 2022. Dari 8.607 dispensasi perkawinan anak yang dikeluarkan pengadilan agama di Jabar tersebut sebanyak 4.297 dispensasi diajukan pihak perempuan dan 4.310 dispensasi diajukan oleh pihak laki-laki.

Jawa Barat memiliki 2.869 kasus pernikahan dini di Indonesia, menjadikannya salah satu daerah dengan jumlah pernikahan dini tertinggi kedua. Menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA), antara Januari dan Juni 2020, ada 34.000 permohonan dispensasi nikah dari calon pengantin. Disebut dispensasi karena usia yang diajukan tidak memenuhi kriteria yang telah ditentukan. BKKBN merekomendasikan, usia pernikahan ideal 25 untuk laki-laki dan 20 tahun untuk perempuan.

Kabupaten Bandung menduduki peringkat tertinggi di Jawa Barat selama 3 tahun berturut-turut. Sekitar 500 anak diketahui menikah dini pada 2019, meningkat menjadi 669 pada 2020, dan pada Juli 2021,

jumlah pernikahan di Kabupaten Bandung mencapai 679 kasus. Data dispensasi nikah menunjukkan bahwa pengadilan agama Soreang telah menerima 419 perkara dispensasi nikah, dimana 90% disetujui, dan sebagian kecil ditolak. Selain itu, dampak dari pernikahan dini antara lain kurangnya kesadaran orang tua, kurangnya pemahaman tentang faktor reproduksi dan ekonomi, serta tekanan lingkungan yang menyebabkan pergaulan bebas.

Berdasarkan hasil kuesioner, ada 7 kecamatan yang menunjukkan urgensi dalam hal pernikahan dini, terhitung 10,8% pada Kec. Rancaekek, Kec. Cicalengka, Kec. Solokan Jeruk, Kec. Bojong Soang. Terdapat statistik perceraian dari Pengadilan Agama Kab. Bandung karena perceraian, litigasi, dan lain-lain (dispensasi kawin, isbat perkawinan, warisan, harta bersama, dan hak asuh anak). Kec. Ciwidey memiliki 345 perkara karena dispensasi nikah yaitu 19%. Data tersebut diperkuat dengan hasil survei anggota IPPNU di Kecamatan Ciwidey dengan 27,9% kasus pernikahan dini.

Program tentang pentingnya menikah di usia ideal ini disambut baik oleh organisasi IPPNU. Ikatan Pelajar Putri Nahdlatul Ulama (IPPNU) Jawa Barat, merupakan organisasi generasi muda yang membawahi visi intelektual pembelajaran. Program tentang pentingnya menikah di usia ideal, salah satu program yang dilaksanakan IPPNU, dilakukan bersama-sama Pemerintah Provinsi Jawa Barat dibawah program GenRe (Generasi beRencana). Melalui program tentang pentingnya menikah di usia ideal, IPPNU Jawa Barat membutuhkan media edukasi dan informasi yang lebih efektif, terutama untuk sosialisasi anak muda di sekolah, khususnya media sosial seperti

Instagram. Kelompok sasaran yang dipilih penulis adalah remaja usia 13 sampai 18 tahun dengan angka kehamilan tidak diinginkan sebesar 16,4% pada kelompok usia ini, sesuai dengan temuan anggota IPPNU Pondok Pesantren Tanjung Salam Ciwidey. Perancangan media edukasi ini akan menjadi trigger bagi generasi muda di Kab. Bandung untuk mengenal, mengingat, dan mencegah pernikahan dini.

## 2 KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Perancangan

Perancangan adalah bentuk visual yang muncul dari bentuk kreatif yang direncanakan. Menurut Hendi, “Perancangan biasanya dimulai dengan ide atau gagasan dan melalui proses pengasuhan dan pengelolaan yang menghasilkan sesuatu yang tertata dengan baik untuk memenuhi fungsi dan tujuannya” (2009:9- 12).

### 2.2 Media Edukasi

Secara umum, edukasi adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, dan mengembangkan potensi diri yang ada didalam diri setiap manusia, kemudian mewujudkan proses pembelajaran tersebut dengan lebih baik.1 Sedangkan media edukasi secara umum adalah alat bantu untuk mengajar berupa visual yang terdapat materi pembelajaran dan menyalurkan dengan cara yang lebih efektif dan efisien, sehingga mampu membuat peserta didik menyerap dengan lebih baik. Sementara, menurut Hamalik dalam buku Arsyad (2016, hlm.19) media edukasi adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat, hasrat, motivasi dan rangsangan belajar sehingga memengaruhi psikologis yang baru terhadap peserta didik.

### 2.3 Motion Graphic

Menurut Michael Betancourt, *motion graphic* adalah grafik yang menggunakan footage dari video dan teknik animasi untuk menciptakan ilusi gerak atau gerakan,

biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia (Gallagher & Paldy, 2007). Buku *Exploring Motion Graphics* oleh Gallagher & Paldy menyatakan bahwa semua desain memiliki penempatan visual yang memandu audiens ke dalam pesan dan membantu mereka memahami informasi utama yang coba disampaikan oleh desain (Gallagher & Paldy, 2007). Perbedaan yang jelas antara informasi primer dan informasi lainnya menunjukkan susunan visual yang kuat.

*Motion Graphic* adalah percabangan dari Seni Desain *Graphics* yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *Motion Grafis*, juga dapat disebut dengan istilah *Grafis Gerak*. *Motion Grafis* terdiri dari 2 kata yaitu *Motion* yang berarti Gerak dan *Graphic* sering dikenal sebagai *Grafis*. Secara singkat *Motion Grafis* bisa disebut *grafis yang bergerak*. Secara detail, *Motion Grafis* adalah rangkaian gabungan desaindesain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti Ilustrasi, Tipografi hingga Fotografi. Nama *Motion Grafis* dikenalkan oleh Trish dalam buku Chris Meyer. Dia membahas penggunaan *Adobe After Effects* dengan judul “Menciptakan *Motion Graphics*”. Ini merupakan awal dimana software mengkhususkan diri untuk proses pembuatan video, tetapi tidak mengedit atau melakukan program 3D. Dengan adanya *Motion Graphic* maka objek menjadi tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik.

Teknik digital Setelah perkembangan teknologi komputer di era 1980, proses pembuatan animasi 2 dimensi menjadi lebih mudah. Yang sangat nyata dirasakan adalah kemudahan dalam proses pembuatan animasi. Untuk penggarapan animasi sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara/*dubbing* dapat dilakukan dengan mempergunakan satu personal komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat

dan dapat dengan cepat pula diadakan perubahan. Sementara dengan.

Teknik konvensional, setiap detail kesalahan kadang-kadang harus diulang kembali dari awal. Proses pembuatan animasi *motion* grafis digital terdiri dari:

1. Pra-produksi:
  - a. Konsep,
  - b. Skenario,
  - c. Pembentukan karakter,
  - d. *Storyboard*,
  - e. *Dubbing* awal,
  - f. Musik dan *sound FX*
2. Produksi:
  - a. *Layout*,
  - b. *Key motion*,
  - c. *In Between*,
  - d. *Background*,
  - e. *Scanning*,
  - f. *Coloring*
3. Post-produksi:
  - a. *Composite*,
  - b. *Editing*,
  - c. *Rendering* (Juliansyah & Adityawan, 2018).

## 2.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam. Seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, *image bitmap* hingga karya foto.

Pada saat teknologi komputer sudah populer, goresan ilustrasi berwarna yang terutama dibuat goresan ilustrasi berwarna yang terutama dibuat dengan pena dan tinta hitam mauppun cat air, kini digantikan dengan program-program gambar berbasis vektor seperti *CorelDraw*, *Illustrator*, *Canvas*, maupun *Freehand* (Kusrianto, 2009).

## 3 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mencari dan

mengumpulkan data dan informasi yang relevan dengan perancangan edukasi infografis animasi. Metode yang digunakan berupa observasi, wawancara dan analisis data.

### 3.1 Teknik Pengumpulan Data

Data relevan yang digunakan dalam perancangan ini berasal dari berbagai sumber. Sumber primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dan sumber sekunder yang diperoleh dari media pendukung.

#### 3.1.1 Data Primer

Data relevan yang digunakan dalam perancangan ini diperoleh dari berbagai sumber. Sumber primer adalah data yang berasal langsung dari subjek penelitian. Di bawah ini adalah beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data primer:

- 1) Wawancara  
Penulis mewawancarai anggota IPPNU di Kabupaten Bandung tentang fenomena yang terjadi dilingkungan terkait dengan pernikahan dini.
- 2) Observasi  
Observasi yang digunakan adalah observasi *non-participating* yang tidak berpartisipasi dalam kehidupan yang di amati dan menempatkan diri secara terpisah sebagai pengamat. Kegiatan yang diamati antara lain: Kebiasaan remaja di Kabupaten Bandung. Penulis juga mengikuti webinar tentang pentingnya menikah di usia ideal yang diadakan oleh IPPNU.
- 3) Kuesioner  
Tujuan penyebaran kuesioner adalah untuk memrumuskan kebutuhan data, yaitu untuk mengumpulkan informasi yang lengkap tentang masalah tersebut.

### 3.2 Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui studi pustaka dan penelusuran dokumen.

- 1) Studi pustaka

Studi pustaka memberikan landasan teoretis untuk menarik kesimpulan dari pengamatan yang dilakukan oleh penulis.

## 2) Dokumentasi

Mengumpulkan, memilih, mengolah, dan menyimpan informasi di bidang ilmu pengetahuan dan memberikan atau mengumpulkan bukti dari informasi seperti foto, kutipan, kliping koran dan bahan referensi lainnya.

## 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan media edukasi tentang pentingnya menikah di usia ideal di Kabupaten Bandung terdapat beberapa tahap dalam pembuatannya, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### 4.1 Pra Produksi

Tahapan ini adalah proses pembuatan materi, alur cerita, *story line*, dan *story board*.

#### 4.1.1 Materi

Materi dalam perancangan ini membahas edukasi mengenai resiko dan dampak pernikahan dini dan juga aspek-aspek kesiapan sebelum menikah, yang mana pesan dari perancangan ini menyampaikan beberapa informasi dan edukasi yang penting untuk mencegah terjadinya pernikahan dini. Materi dibuat oleh IPPNU Jawa Barat, lalu dikembangkan oleh penulis sehingga terdapat latar belakang, fenomena, contoh kasus, isi materi, dan penutup dalam video infografis animasi tersebut.

#### 4.1.2 Karakter

Pada perancangan ini, perancang membuat sebuah karakter dengan gaya vektor desain, yaitu gambar yang terdiri dari beberapa titik dan garis. vektor desain ini cocok dengan studi karakter yang diambil yaitu remaja yang tinggal di Kabupaten Bandung, Kecamatan Ciwidey. Media utama infografis animasi, karakter tersebut bernama Dini, Dito, Teh Puput, Rere dan Fahmi. Penggunaan karakter ini dibuat untuk membantu penyampaian

informasi dalam video infografis animasi kepada target audiens.

### 4.1.3 Story Line

*Story line* merupakan kejadian kejadian yang dirangkai menjadi sebuah cerita yang menarik. Berikut *story line* untuk perancangan video motion graphic:

1. Bumper Logo IPPNU Jawa Barat
2. Opening (Perkenalan dari mascot IPPNU serta narasi)
3. Pengantar (Latar belakang pernikahan dini)
4. Menunjukkan fenomena dalam pernikahan dini
5. Menunjukkan ilustrasi dari dampak pernikahan dini
6. Memperkenalkan program pendewasaan usia pernikahan oleh IPPNU Jawa Barat dan Pemprov Jawa Barat
7. Menjelaskan program 21-25 keren
8. Menampilkan aspek kesiapan menikah
9. Menampilkan dampak buruk dari pernikahan dini
10. Penutup (#stoppernikahananak)

### 4.1.4 Storyboard

Setelah *story line* kemudian penulis membuat *story board* yang digunakan sebagai acuan ketika produksi dilakukan, *story board* dibuat berdasarkan dengan *story line* yang sudah dibuat sebelumnya.

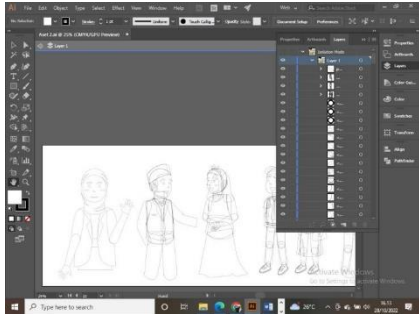
## 4.2 Produksi

Proses produksi adalah proses pelaksanaan dari perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Dalam hal ini adalah pembuatan *asset* grafis, melakukan *animate compositing* dan *finishing*. Proses produksi harus sesuai dengan apa yang telah direncanakan di pra produksi.

### 4.2.1 Digitalisasi Gambar (Sketsa Digital dan Coloring)

Pembuatan karakter, *asset* dan *background* yang disesuaikan dengan *story*

*line* dan *story board* yang telah dibuat pada tahapan pra produksi. Penulis menggunakan *software Adobe Illustrator* untuk membuat gambar vektor sebagai jenis gambar yang digunakan pada video infografis animasi untuk mencegah terjadinya gambar pecah.



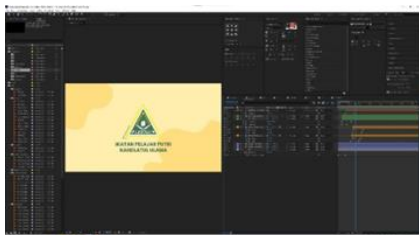
Sumber: Data Penulis (2023)  
Gambar 1. Sketsa Digital



Sumber: Data Penulis (2023)  
Gambar 2. Proses Coloring

#### 4.2.2 *Animating*

Tahap ini penulis melakukan proses animasi pada *asset* yang telah dibuat. Pada proses pergerakan dilakukan sesuai dengan yang sudah digambarkan di *story line* dan *story board*. Pada proses ini penulis menggunakan *software adobe after effect*.



Sumber: Data Penulis (2023)  
Gambar 3. Proses *Animating* pada *Software Adobe After Effect*

Penulis mengkomposisikan ulang *asset-asset* yang telah di-*export*, setelah itu melakukan *animating* dengan menggunakan teknik animasi yaitu *position*, *rotation*, dan *scale* serta mengatur ritme dari *asset* tersebut menggunakan *keyframe* untuk mengatur *timing* agar sesuai dengan yang diinginkan. Selain itu penyesuaian gerakan dengan *voice over* juga dilakukan ditahap ini.

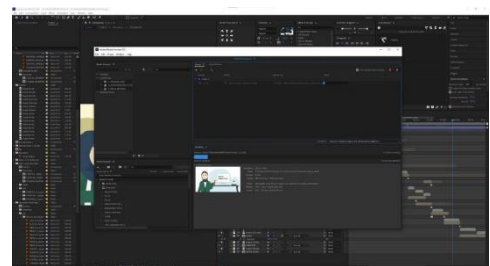
*Animating* yang digunakan oleh penulis pada perancangan ini adalah infografis animasi yang digunakan pada media audio visual, dalam bentuk 2 dimensi ataupun 3 dimensi. Pada infografis animasi ini audiens dapat melihat data dan informasi yang disajikan seperti sebuah film.

### 4.3 Pasca Produksi

Setelah tahap pra produksi dan produksi, selanjutnya tahap pasca produksi yaitu finishing, dan rendering video. *Out up file* yang digunakan menggunakan H.264 dengan resolusi video 1920 x 1080.

#### 4.3.1 *Finishing*

Setelah semua scene melalui proses *animating* selanjutnya penggabungan antara scene 1 dengan scene yang lainnya sehingga tergabung menjadi sebuah video yang utuh, menggabungkan *voice over* dan juga *backsound* dan disesuaikan dengan *story line* dan *story board* yang telah dibuat sebelumnya melalui *Adobe Premier*.



Sumber Data Penulis (2023)  
Gambar 4. Proses *Rendering* pada *Software Adobe After Effect*

Media utama perancangan ini yaitu video *motion graphic* yang terdiri dari 6 *scene* dan 15 *frame* yang berisikan tulisan, gambar

bergerak, dan suara. Penggunaan media *motion graphic* ditempatkan pada strategi pesan komunikasi. *Motion graphic* ini akan digunakan sebagai pembuka disetiap acara sosialisasi pentingnya menikah di usia ideal juga akan disebarakan melalui media digital lainnya seperti media sosial (Instagram). Terdapat beberapa kelebihan dari *motion graphic* yang menjadi pertimbangan diantaranya yaitu dapat digunakan sebagai media edukasi dan informasi dengan penyampaian yang singkat, jelas, dan menarik. Infografis animasi ini berisikan tentang latar belakang dan fenomena pernikahan dini, aspek kesiapan menikah, dan dampak dari pernikahan dini.

## 5 SIMPULAN

Perancangan video motion graphic ini akan digunakan untuk IPPNU Jawa Barat sebagai media edukasi dan informasi melalui berbagai proses perancangan. Dalam proses perancangan, seperti perancangan media edukasi dan informasi tentang pentingnya menikah di usia ideal oleh IPPNU Jawa Barat, dengan tujuan untuk mengedukasi dan memberikan informasi tentang pentingnya menikah di usia ideal oleh IPPNU Jawa Barat. Beberapa kesimpulan ditarik. Penulis memberikan sebuah fenomena kasus yang terjadi di Kabupaten Bandung. Mengedukasi tentang kesehatan reproduksi dan dampak ekonominya, serta aspek- aspek kesiapan yang perlu dipertimbangkan sebelum menikah. Materi yang disampaikan akan membantu IPPNU Jawa Barat dan Pemerintah Provinsi Jawa Barat untuk mencegah pernikahan dini di Kabupaten Bandung dengan program Generasi Berencana.

Perancangan dilakukan melalui penelitian dan wawancara langsung dengan anggota IPPNU dan masyarakat di Kabupaten Bandung. Perancangan menggunakan analisa sebagai referensi untuk video *motion graphic* yang dirancang, selain untuk mendukung proses IPPNU Jawa Barat dalam menyediakan media edukasi dan informasi menggunakan media sosial, langsung ke sasaran utama, juga sebagai aspek yang ditujukan kepada audiens melalui sosialisasi. Instagram sangat

mendukung berlangsungnya sosialisasi menikah di usia ideal.



Sumber : Data Penulis (2023)

Gambar 6. Hasil Video *Motion Graphic*

## DAFTAR PUSTAKA

- Desiyanti, I. W. (2015). Faktor-Faktor yang Berhubungan Terhadap Pernikahan Dini Pada Pasangan Usia Subur di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Jurnal Ilmu Kesehatan Unsrat*, 5(3).
- Gallagher, R., & Paldy, A. M. (2007). *Exploring motion graphics*. Thomson Delmar Learning.
- Juliansyah, A., & Adityawan, O. (2018). Perancangan Film Dokumenter The Panturas Dan Surf Rock Musik. *Jurnal Sketsa*, 5(2).
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. CV. Andi Offset .