

## **Perancangan *Motion Graphic* Pengenalan *Sinrili*'**

Indah Gita Cahyani  
Drs. Aswar, M.Ds.  
Nurabdiansyah, S.Pd, M.Sn.

Fakultas Seni dan Desain Univesitas Negeri Makassar

### **Abstrak**

Memperkenalkan kesenian lokal *Sinrili*'. Itu lah yang mendasari pada perancangan media *Motion Graphic*. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media informasi yang efektif dan komunikatif. Metode perancangan yang dilakukan yaitu dengan mengumpulkan data dengan menggunakan teknik wawancara, studi pustaka, dokumentasi, dan obserfasi. Setelah itu menganalisa beberapa objek materi dan kemudian memilih satu materi yang akan di jadikan konsep dalam materi. Setelah itu mentukan konsep, dimana konsep yang di angkat adalah *Sinrili*' yang artinya bercerita menggunakan alat musik atau tanpa alat musik, konsep ini di sesuaikan dengan penggambaran kehidupan dan tahapan dalam konsep materi yang diangkat. Kemudian hasil dari perancangan yaitu terciptanya media *Motion Graphic* pengenalan *Sinrili*' yang menarik, efektif dan komunikatif dengan durasi yang telah di tentukan serta sound dan dubbing yang jelas, dan media promosi yang telah di desain semenarik mungkin.

Kata kunci: *Motion Graphic*, musik lokal, pengenalan *Sinrili*'.

*Introducing Sinrili's local arts. That is what underlies the design of Motion Graphic media. This design aims to produce effective and communicative information media. The design method that is done is by collecting data using interview techniques, literature study, documentation, and observation. After that, analyze some material objects and then choose one material that will be made into a concept in the material. After that, define the concept, where the concept adopted is Sinrili 'which means to tell a story using a musical instrument or without a musical instrument, this concept is adjusted to the depiction of life and the stages in the concept of material raised. Then the result of the design is the creation of Sinrili's introduction of Motion Graphic media which is interesting, effective and communicative with a specified duration and clear sound and dubbing, and promotional media that has been designed as attractive as possible.*

*Keywords: Motion Graphic, local music, Sinrili introduction.*

## I. Pendahuluan

Sastra lisan *sinrili'* berbentuk prosa lirik yang disampaikan dengan cara dilagukan baik dengan atau tanpa alat musik yang berasal dari suku Makassar, Sulawesi Selatan, hingga kini masih digunakan untuk mengungkapkan perasaan, pikiran, gagasan, dan kepercayaan. Pada acara – acara tertentu, *sinrili'* dipentaskan oleh seorang seniman, yang selain menguasai sastra *sinrili'* juga mampu menggesek *kesok – kesok* (sejenis instrument musik gesek). Orang yang mementaskan *sinrili'* ini disebut orang *pakesok – kesok*.

Sastra lisan tersebut biasa digunakan dalam berbagai upacara adat, pelantikan, maupun sebagai hiburan di waktu senggang. Namun, saat ini penyampaian *sinrili'* sudah sangat jarang dilakukan. Pasalnya, masyarakat pendukung tradisi ini yang dikenal dengan *pasinrili'* jumlahnya semakin berkurang. Bahkan, tidak sedikit generasi muda yang tidak mengenal tradisi lisan ini.

*Sinrili'* sendiri merupakan salah satu karya sastra lisan yang dimiliki oleh masyarakat Makassar. Dalam situs resmi Kementerian Kebudayaan Indonesia, *sinrili'* dijelaskan sebagai warisan budaya tutur dalam masyarakat Makassar. Seiring dengan perkembangan zaman, media hiburan tradisional, seperti *sinrili'*, secara cepat tergantikan dengan pementasan musik yang lebih menarik dengan nada-nada yang lebih dinamis. Tak heran mengapa saat ini penikmat ataupun *pasinrili'* itu sendiri semakin sedikit dan bahkan bisa dihitung jari jumlah mereka saat ini. Oleh karena itu, perlu adanya Media *Motion Graphic* untuk memperkenalkan kembali warisan karya lisan budaya Makassar tersebut.

Media *motion graphic* memiliki peranan yang sangat penting dalam mengkomunikasikan warisan budaya makassar. *Video* merupakan salah satu alternatif dalam memberikan informasi yang cepat dan akurat yang dapat menarik perhatian masyarakat agar dapat lebih memperhatikan warisan budaya mereka yaitu *Sinrili'* itu sendiri yang hampir punah di telan zaman. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka karya tugas akhir ini penulis mencoba menyusun karya *Motion Graphic* dengan format pengenalan, yang mengangkat kesenian *Sinrilik* di kalangan masyarakat Makassar.

## II. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut : bagaimana merancang media *Motion Grapic* yang efektif dan komunikatif dalam memperkenalkan kesenian *Sinrili'* untuk mengajak Masyarakat Makassar dapat dengan mudah mengenali warisan Budaya nya sendiri, dan dapat melestarikan Warisan Budaya Lokal yang hampir punah.

## III. Metode penelitian

### a. Wawancara

Untuk mendapatkan data-data maka Penulis melakukan wawancara yaitu pada seorang *Pakesok – Pakesok* bernama Arif Rahman Dg. Rate murid dari maestro *Sinrili'* yaitu Syarifuddin Dg. Tutu.

### b. Observasi

Penulis mengadakan kunjungan ke kediaman salah seorang seniman.

### c. Studi Pustaka

Studi pustaka pengumpulan data yang dilakukan melalui literatur berupa buku, layout, Geografi dan demografi Daerah Gowa untuk melengkapi data yang telah di peroleh.

### d. Dokumentasi

Pada proses dokumentasi penulis mendokumentasikan hasil observasi lapangan yang telah penulis lakukan di Daerah Gowa yaitu pakaian yang digunakan seorang *pasinrili'* pada saat pentas kesenian *sinrili'* dan alat musik *kesok-kesok* yang di mainkan.

## IV. Hasil dan Pembahasan

Konsep desain yang saya angkat yaitu *Sinrili'*, Kesenian lokal Makassar khas dari kabupaten Gowa, saya mengambil karakter objek orang Makassar pada umumnya, dengan pakaian tradisional berwarna merah, kain *patonro'* berwarna dan sarung sutera, ada pun warna yang saya gunakan pada media yaitu merah karena warna merah lebih sering di gunakan pada pentas kesenian tradisional Makassar, selain itu warna merah memiliki arti keberanian dan lebih mencolok.

Karya yang akan dibuat adalah pengenalan *sinrili'*. Pengenalan ini dibuat kedalam bentuk *motion graphic* dengan teknik gaya *flat design (vector)*, karena *flat design* merupakan gaya desain yang modern yang dapat menarik perhatian masyarakat Makassar. Adapun alasan penulis membuat karya ini adalah untuk mempermudah masyarakat Makassar mengingat kembali warisan budaya yang sudah hampir terlupakan oleh zaman modern sekarang ini.

*Motion Graphic* pengenalan *Sinrili'* ini belum ada kita jumpai di Kabupaten Gowa. Maka dari itu penulis membuat *motion graphic* ini bertujuan untuk memperkenalkan warisan sastra Budaya *Sinrili'* guna menumbuhkan bakat dan minat baru para remaja di era modern ini serta mengingatkan pentingnya melestarikan warisan sastra budaya yaitu *sinrili'* khususnya di Kabupaten Gowa.

Dalam menyiapkan strategi visual harus berdasarkan target *audience* yang ada, beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam analisa strategi visual yaitu:

a. Gaya visual

Pemilihan gaya visual dilakukan dengan mempertimbangkan gaya visual yang diminati oleh masyarakat saat ini, bisa dikatakan gaya visual yang *tren* saat ini menggunakan gaya visual *flat design*, dengan melihat banyaknya iklan saat ini yang menggunakan *style* tersebut. Hal itu sejalan dengan sifat dari target *audience* yang merupakan masyarakat Kabupaten Gowa dan memiliki sifat *update* terhadap tren dan teknologi saat ini.

b. Warna

Pemilihan warna di gunakan warna warna kontras dan bergradasi agar lebih menarik.

c. Jenis font

Pada pemilihan jenis font di lakukan dengan menyeleksi beberapa font, dan memilih dari beberapa font tersebut untuk digunakan pada media, dan jenis font yang di pilih yaitu Arial Black, Lontara, Space Patrol Regular, dan Century Gotic.

d. Gaya layout

Layout atau tata letak pada *Motion Graphic* pengenalan *Sinrili'* akan dirancang sefleksibel mungkin dengan tetap mempertimbangkan unsur-unsur visual yang ada di dalamnya agar tampilan karakter *Motion Graphic* tetap terjaga. Pada perancangan ini masing-masing *scen* didominasi oleh ilustrasi dan juga *dubbing*, dan pada *text* hanya pada *scen* tertentu yang di gunakan, sebagai pendukung agar pesan yang ingin dikomunikasikan kepada *audiens* dapat tersampaikan dengan baik.

e. Sumber Inspirasi

Dalam perancangan ini, sumber inspirasi disini dimaksudkan adalah sebagai dekorasi layout pada tampilan media *motion graphic*. Penulis yang dijadikan sebagai bahan inspirasi adalah alat musik itu sendiri dan karakter *Pakesok-Kesok* yang menggunakan pakaian adat Makassar dengan posisi duduk bersila memegang alat musik *Kesok - Kesok* dan menggunakan huruf pilihan agar

tampilannya lebih mendukung. Dalam hal ini penulis menampilkan warna yang di gunakan pada karakter *Pakesok-kesok*, font nya menggunakan warna kuning untuk *Font* dan merah untuk background *layout*, pada media pengenalan *Sinrili'* yang akan di buat.

f. Audio

Musik yang digunakan pada perancangan pengenalan *Sinrili'* melalui *motion graphic* yaitu musik *Instrumen Sinrilik* dan suara pengenalan *Sinrili'* yang direkam secara pribadi yang dapat memenuhi target *audiens* dan berdurasi 4 menit 27 detik.

V. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah di lakukan, sesuai dengan judul “Perancangan Motion Graphic pengenalan Sinrili’” maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan Motion Graphic Pengenalan Sinrili’ ini merupakan satu satunya media yang memperkenalkan tentang kesenian Sinrili’ di kabupaten Gowa. Media ini di rancang dengan menarik dan sefleksibel mungkin agar pesan yang ingin di komunikasikan dapat tersampaikan dengan baik kepada target audience Sehingga menjadi media Motion Graphic yang menarik untuk di lihat dan di tonton, selain itu media Motion Graphic pengenalan Sinrili’ dapat menjadi sumber pengetahuan musik sastra Makassar serta dapat mengenalkan Kesenian Sinrili’ khas Makassar kepada masyarakat dengan memanfaatkan media Motion Graphic yang saat ini banyak di gunakan.
2. Perancangan media Motion Graphic ini dilengkapi dengan marchandise sebagai media pendukung dan publikasi seperti gantungan kunci, pin, tote bag, mug, CD untuk menyimpan file agar aman, cover CD untuk membungkus kepingan CD agar tidak lecet, dan x-banner untuk mempromosikan Media Motion Graphic pengenalan Sinrili’.

VI. Daftar Pustaka

Ullrich Karl T. dan Eppinger Steven D. 2001. *Perancangan dan Pengembangan Produk*. (Online)

(Jones,dalamSarwonodanLubis. 2007)

Said Azis, Abdul. *Dasar desain dwimatra*, Makassar 2006: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Jefkins Frank. *Periklanan*. Edisi ke-2 Jakarta: Erlangga. Hal. 245.1997

( Ma'rufi Rizky Aprinda. Artikel Desain Edukasi. 2006 )

Nugraha, E. (2010, April 25). Maestro Sinrilik, Sirajuddin Daeng Bantang : Keliling Dunia Lantunkan Hikayat Hidup dan Mimpi yang Jadi Kenyataan. *Fajar*.

Harahap, A. R. (2011). *Sosok Syarifuddin Daeng Tutu Tak Lelah Melestarikan Sinrilik* (p. 10). Jakarta: Koran Kompas.

Ruslan Arief. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor 2016: Ghalia Indonesia.

Sinrili' di ambang kepunahan (online)  
[https://news.okezone.com/read/2017/03/24/340/1650973/news-story\\_sinrilik\\_kesenian-syahdu-khas-sulsel-di-ambang-kepunahan](https://news.okezone.com/read/2017/03/24/340/1650973/news-story_sinrilik_kesenian-syahdu-khas-sulsel-di-ambang-kepunahan) diakses 2 maret 2018 pukul 22.00 hari jumat.