

**“MOTION GRAPHIC MESJID RAYA AL-MASHUN SEBAGAI WARISAN
CAGAR BUDAYA KOTA MEDAN, SUMATERA UTARA”**

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



OLEH:

**Tasa Lutfiah Salsabila
NIM. 18027084/ 2018**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

MOTION GRAPHIC MESJID RAYA AL-MASHIUN SEBAGAI
WARISAN CAGAR BUDAYA KOTA MEDAN, SUMATERA
UTARA.

Nama : Tasa Lutfiah Salsabila
NIM//BP : 18027084/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 1 Desember 2022

Disetujui dan Disahkan oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Budiwirman, M.Pd.

NIP: 19590417.198903.1.001

Mengetahui:

d.n. Ketua Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd.

NIP: 19620815.199001.1.001

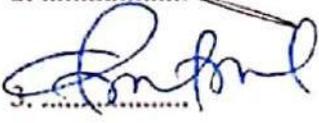
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Karya Akbir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : *Motion Graphic* Masjid Raya Al-Mashun Sebagai
Warisan Cagar Budaya Kota Medan, Sumatera Utara
Nama : Tasa Lutfiah Salsabila
NIM/BP : 18027084/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 19 Oktober 2022

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Dr. Budiwirman, M.Pd.</u> NIP: 19590417.198903.1.001	1. 
2. Penguji 1	: <u>San Ahdi, S.Sn., M.Ds.</u> NIP: 19830201.200912.2.001	2. 
3. Penguji 2	: <u>Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.</u> NIP: 19840909.201404.2.003	3. 

Mengetahui:

a.n. Ketua Departemen Seni Rupa


Drs. Mediagus, M.Pd.

NIP: 19620815.199001.1.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul
"Motion Graphic Masjid Raya Al-Mashun Sebagai Warisan
Cagar Budaya kota Medan."
adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 11 Oktober 2022

Saya yang menyatakan,



Tasa Lutfiah Salsabila

NIM. 18027084

MOTION GRAPHIC MESJID RAYA AL-MASHUN SEBAGAI WARISAN CAGAR BUDAYA KOTA MEDAN

Tasa Lutfiah Salsabila¹ Budiwirman²
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
Email: salutfiah26@gmail.com

Abstrak

Mesjid Raya Al-Mashun sebagai salah satu ikon kota Medan yang saat ini masih menjadi kebanggaan dan juga salah satu situs cagar budaya yang saat ini masih dijaga keberadaannya baik oleh pemerintah daerah maupun masyarakat. *Motion graphic* menjadi media informasi yang cukup efektif dan populer dalam menyampaikan infografis. Perancangan ini bertujuan untuk merancang *motion graphic* tentang Mesjid Raya Al-mashun sebagai salah satu warisan cagar budaya kota Medan, menambah informasi dan wawasan tentang sejarah, juga fakta-fakta unik tentang mesjid ini. Metode perancangan yang dibuat berdasarkan metode 4D, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Metode pengumpulan data primer berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui jurnal *online*, *website* atau *internet*. Metode analisis data berdasarkan analisis SWOT, yaitu *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (kesempatan), dan *Threat* (hambatan/ tantangan). Hasil perancangan ini berupa media informasi berbasis *motion graphic* yang mudah diakses di *smartphone*, laptop, dan media sosial lainnya. Konten yang berisi tentang penjelasan singkat, menarik dan mudah dipahami mengenai Mesjid Raya Al-Mashun sebagai salah satu situs cagar budaya yang ada di kota Medan untuk menambah wawasan dan informasi.

Kata Kunci : Cagar budaya, Mesjid Raya Al-Mashun, *motion graphic*, kota Medan, metode perancangan 4D.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Alhamdulillah robbil 'alamin. Wassholatu wassalamu 'ala nabiyina Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam.

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya sehingga atas izin-Nya pula penulis diberikan nikmat kesehatan dan kemudahan untuk dapat merangkai kata-kata dalam bentuk Tugas Akhir yang alhamdulillah dapat diselesaikan pada waktunya. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan umat Islam, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari gelapnya dunia jahiliyah menuju alam yang terang benderang disinari oleh iman dan Islam.

Dalam proses penulisan Tugas Akhir ini, tentunya penulis mengalami banyak tantangan dan hambatan. Akan tetapi dengan bimbingan dari pihak pembimbing dan program studi Desain Komunikasi Visual dan atas izin Allah SWT, penulis dapat melewatinya dan diberikan kemudahan sehingga sampai pada tahap untuk menyelesaikannya.

Dari hasil observasi dan melalui perolehan data lainnya, penulis mencoba untuk membuat suatu Tugas Akhir berjudul **“*Motion Graphic* Masjid Raya Al-Mashun Sebagai Cagar Budaya Kota Medan, Sumatera Utara”**. Dengan adanya *motion graphic* ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat berupa informasi dan

wawasan kepada audiens agar tetap menjaga dan melestarikan cagar budaya yang ada di Indonesia, khususnya Kota Medan.

Dalam proses penulisan Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Budiwirman, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan arahan dan nasehat selamat masa bimbingan.
2. San Ahdi, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Penguji I yang memberikan kritik dan saran yang bermanfaat.
3. Dini Faisal, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Penguji II sekaligus Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang memberikan kritik dan saran yang bermanfaat.
4. Drs. Mediagus, M.Pd., selaku Kepala Departemen Seni Rupa.
5. Eko Purnomo, S.Ds., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik selama berkuliah di Universitas Negeri Padang.

Pada penulisan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa terdapat banyaknya kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat memberikan perbaikan dan motivasi. Penulis juga berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Demikianlah kata pengantar dari penulis yang masih jauh dari kata sempurna. Penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kesalahan dan banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini.

Padang, 10 Oktober 2022

Tasa Lutfiah S.

Nim. 18027084

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada halaman ini, penulis ingin mempersembahkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Segala Puji bagi Allah yang telah memberikan penulis kesempatan dan kesehatan sehingga dapat mempermudah segala urusan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
2. Kepada papa dan bunda yang telah memotivasi dan mendoakan yang terbaik bagi anak-anaknya.
3. Kepada Fathir Muhammad Naufal dan Fara Ananda Putri, adik dan kakak tercinta yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
4. Kepada orang tersayang, Jose Maurino Toza yang selalu ada membantu dan menemani penulis selama membuat Tugas Akhir ini.
5. Kepada teman-temanku Niken, Rilci, Fandi, Riri, Desi, Lita, Windi, Syarah, Lala, Tamira, Lisa, Vio, Dika dan teman-teman DKV 18 lainnya yang ikut membantu memotivasi selama masa perkuliahan hingga Ujian Akhir.
6. Kepada Faddila Syafira yang telah membantu melakukan observasi dan menemani penulis memperoleh data yang dibutuhkan dalam Tugas Akhir.
7. Kepada Indah, Sarah, Maulida, Putri, Marhamah, Fitri, Aflah yang selalu membantu penulis meningkatkan *mood* dalam pembuatan Tugas Akhir.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Orisinalitas	4
F. Tujuan Perancangan	5
G. Manfaat Perancangan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Praktis	7
1. Sejarah Masjid Raya Al-Mashun	7
2. Arsitektur Mesjid Raya Al-Mashun	9
3. Keunikan Masjid Raya Al-Mashun.....	10
4. Cagar Budaya	11
5. Data Visual.....	12
B. Kajian Teoritis.....	16
1. <i>Infographic</i>	16
2. <i>Motion Graphic</i>	17
3. <i>Layout</i>	19
4. <i>Storyboard</i>	21
C. Karya Relevan.....	22

BAB III METODE PERANCANGAN	25
A. Metode Perancangan	25
B. Metode Pengumpulan Data	26
C. Metode Analisa Data.....	28
D. Pendekatan Kreatif.....	30
1. Tujuan Kreatif.....	30
2. Strategi Kreatif.....	31
3. Program Kreatif	33
E. Media Utama dan Media Pendukung	36
1. Media Utama.....	36
2. Media Pendukung	37
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	39
A. Teori Media	39
1. Konsep Visual	39
2. Konsep Verbal	42
B. Program Kreatif	42
1. Pembahasan Media Utama	42
2. Pembahasan Media Pendukung	59
3. Uji Kelayakan Karya.....	70
BAB V PENUTUP.....	72
DAFTAR RUJUKAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Mesjid Raya Al-Mashun tampak depan	13
Gambar 2. Foto empat Whudu	13
Gambar 3. Makam para Sultan dan tetua Mesjid	13
Gambar 4. Piagam batu dari Dinas Pariwisata kota Medan	14
Gambar 5. Al-qur'an tertua di Mesjid Raya Al-Mashun	14
Gambar 6. Ukiran dan ornament pada dinding mesjid	14
Gambar 7. Pamflet cagar budaya kota Medan	15
Gambar 8. Taman Mesjid Raya Al-Mashun	15
Gambar 9. Menara mesjid	15
Gambar 10. Beberapa <i>scene motion graphic</i> Monumen Pers Nasional	23
Gambar 11. Beberapa <i>scene motion graphic</i> Makanan Tradisional Khas Kota Medan	24
Gambar 12. <i>Storyboard scene</i> 1 - 6	46
Gambar 13. <i>Storyboard scene</i> 7 - 10	46
Gambar 14. Pembuatan <i>asset</i> pada <i>scene</i> intro	49
Gambar 15. Pembuatan <i>asset</i> pada <i>scene</i> 3	50
Gambar 16. Pembuatan <i>asset</i> pada <i>scene</i> 5	50
Gambar 17. Pembuatan <i>asset</i> pada <i>scene</i> 9	50
Gambar 18. Proses animasi objek pada <i>scene</i> 1	51
Gambar 19. Proses animasi objek pada <i>scene</i> 2	51
Gambar 20. Proses animasi objek pada <i>scene</i> 7	52
Gambar 21. Proses animasi objek pada <i>scene</i> 9	52
Gambar 22. Penggabungan <i>scene</i> di <i>Adobe Premiere Pro</i>	53
Gambar 23. Proses <i>input audio</i> di <i>Adobe Premiere Pro</i>	53
Gambar 24. Proses <i>rendering</i> animasi di <i>Adobe Premiere Pro</i>	54
Gambar 25. <i>Layout</i> kasar <i>poster</i>	59
Gambar 26. <i>Layout</i> kasar <i>x-banner</i>	59
Gambar 27. <i>Layout</i> kasar gantungan kunci	60

Gambar 28. <i>Layout kasar totebag</i>	60
Gambar 29. <i>Layout kasar sticker</i>	61
Gambar 30. <i>Layout kasar brochure</i>	61
Gambar 31. <i>Poster alternatif</i>	61
Gambar 32. <i>X-banner alternatif</i>	62
Gambar 33. <i>Layout komprehensif gantungan kunci</i>	62
Gambar 34. <i>Totebag alternatif</i>	63
Gambar 35. <i>Layout komprehensif sticker</i>	63
Gambar 36. <i>Brochure alternatif 1</i>	64
Gambar 37. <i>Brochure alternatif 2</i>	64
Gambar 38. <i>Brochure alternatif 3</i>	64
Gambar 39. <i>Final design poster</i>	65
Gambar 40. <i>Final x-banner</i>	66
Gambar 41. <i>Final gantungan kunci</i>	67
Gambar 42. <i>Final totebag</i>	67
Gambar 43. <i>Final design sticker</i>	68
Gambar 44. <i>Final design brochure</i>	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Warna	37
Tabel 2. Hasil <i>Rendering</i> Animasi	55
Tabel 3. Uji Kelayakan <i>Motion Graphic</i>	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mesjid Raya Al-Mashun merupakan sebuah masjid yang terkenal di kota Medan, Sumatera Utara. Masjid yang terletak di Jalan Sisingamaraja ini merupakan salah satu peninggalan sejarah kebesaran Kesultanan Melayu Deli dan termasuk masjid tertua di kota Medan. Masjid ini didirikan pada hari jumat, bulan Sya'ban 1327 atau 10 September tahun 1906 M. Merupakan peninggalan dari Sultan Maamun Al-Rasyid Perkasa Alamsyah IX yang memerintah pada tahun 1873 hingga 1924.

Walaupun salah satu cagar budaya dan tempat bersejarah, Masjid Raya Al-Mashun tetap memiliki fungsi utama sebagai tempat ibadah umat Islam, baik pengunjung maupun masyarakat lokal. Cagar budaya sendiri merupakan warisan budaya berupa benda, bangunan, struktur, situs, dan kawasan yang perlu dijaga dan dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting sejarah, dan ilmu pengetahuan bagi generasi yang akan datang.

Selain itu, masjid ini memiliki fungsi terhadap perkembangan Islam selama masa pemerintahan Sultan Ma'moon Al-Rasyid Alamsyah, seperti; sebagai tempat ibadah umat muslim, pembinaan masyarakat atau kepentingan Jemaah dan kegiatan sosial.

Meskipun masjid ini merupakan tempat ibadah umat Islam, tak jarang pengunjung *non-muslim* yang berkunjung ke tempat bersejarah ini, bahkan dulu beberapa sekolah menjadikannya salah satu tempat untuk melakukan *study tour*.

Selain salah satu masjid tertua di kota Medan, bangunan masjid ini tidak pernah direnovasi sejak didirikannya demi menjaga keaslian bentuk dan arsitekturnya sebagaimana arti nama nya Al-Mashun (yang terpelihara).

Dengan beberapa data singkat yang telah dipaparkan, Mesjid Raya Al-Mashun memiliki keistimewaan dan keunikan yang belum diketahui oleh kebanyakan masyarakat khususnya luar kota Medan. Dikarenakan terbatasnya media informasi yang dimiliki salah satu cagar budaya ini sehingga dibutuhkan media informasi yang cukup efektif dan menarik agar dapat mempermudah dan memperluas target audiens.

Apalagi dengan adanya pengaruh Pandemi *Covid-19* yang masih terasa hingga saat ini, menyebabkan banyak kegiatan dilakukan secara *online*, begitu pula dengan kebiasaan pemerolehan data dan hiburan. Namun berakhirnya pandemi dapat menyebabkan eksploitasi pengunjung yang dapat merusak cagar budaya jika kurangnya rasa perhatian terhadap menjaga lingkungan sekitarnya.

Mengingat perkembangan teknologi dan dunia digital saat ini, *motion graphic* cukup populer dan efektif. *Motion Graphic* adalah gabungan elemen visual seperti ilustrasi, tipografi, warna, dan *layout* yang bergerak. Kelebihan dari *motion graphic* adalah dapat menghemat waktu konten yang biasanya

memiliki waktu yang lebih lama seperti video dokumenter, informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami karena mengandung ilustrasi dan tipografi, juga animasi yang membuatnya tampak lebih menarik perhatian audiens. Dengan adanya *motion graphic* ini, diharapkan dapat memudahkan audiens dalam memperoleh wawasan dan pengetahuan mengenai infografis Masjid Raya Al-Mashun sebagai warisan cagar budaya kota Medan tanpa harus mendatangi langsung lokasi situs cagar budaya tersebut.

Dari latar belakang diatas, penulis ingin merancang karya akhir yang berjudul **“*Motion Graphic* Masjid Raya Al-Mashun Sebagai Warisan Cagar Budaya Kota Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang nilai sejarah dan fakta-fakta unik yang ada pada Masjid Raya Al-Mashun yang menjadi daya tarik sampai saat ini.
2. Kurang maksimalnya informasi tentang Masjid Raya Al-Mashun sebagai cagar budaya kota Medan sehingga baik masyarakat setempat maupun pengunjung dapat menjaga dan melestarikan tempat bersejarah ini.
3. Belum adanya infografis *motion graphic* yang tepat,, menarik, dan efektif sebagai sarana informasi situs cagar budaya Masjid Raya Al-Mashun.

C. Batasan Masalah

Disebabkan luasnya cakupan masalah yang akan dibahas, maka terdapat batasan masalah agar perancangan ini menjadi terarah sesuai dengan disiplin keilmuan penulis yaitu konten atau isi dari *motion graphic* ini berfokus pada infografis Masjid Raya Al-Mashun sebagai warisan cagar budaya kota Medan dan pengertian tentang cagar budaya itu sendiri, yang menarik bagi target audiens baik di kota Medan maupun luar kota Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah seperti;

1. Bagaimana merancang *motion graphic* infografis tentang Masjid Raya Al-Mashun yang menarik bagi target audiens?
2. Apa saja pesan yang akan disampaikan kepada target audiens agar lebih menghargai peninggalan sejarah dan membantu melestarikan cagar budaya lokal, khususnya kota Medan?
3. Bagaimana meningkatkan minat pengunjung Masjid Raya Al-Mashun baik yang ingin berziarah, maupun berkunjung ke tempat bersejarah ini?

E. Orisinalitas

Penulis merancang *motion graphic* pariwisata Masjid Raya Al-Mashun dengan melakukan observasi, analisis tempat wisata, mendapatkan informasi dari narasumber yang mengetahui informasi terkait Masjid Raya Al-Mashun,

juga memperhatikan nilai-nilai dan pesan-pesan yang akan disampaikan kepada target audiens. Keaslian perancangan merupakan ide dan gagasan dari penulis sendiri sehingga terhindar dari upaya plagiat, yaitu dengan mendesain sendiri elemen-elemen visual seperti penentuan warna, tipografi, dan elemen visual lainnya.

F. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini adalah:

1. Merancang *motion graphic* informasi Masjid Raya Al-Mashun sebagai salah satu warisan cagar budaya Kota Medan, sehingga audiens tertarik untuk mengunjungi tempat bersejarah tersebut.
2. Menambah informasi dan wawasan tentang sejarah, dan fakta-fakta unik masjid raya Al-Mashun kepada audiens agar lebih menghargai peninggalan sejarah dan membantu melestarikan cagar budaya lokal, khususnya Kota Medan.
3. Meningkatkan minat pengunjung Masjid Raya Al-Mashun baik untuk berkunjung, berziarah, dan mengagumi tempat sejarah ini.

G. Manfaat Perancangan

1. Bagi Perancang

Hasil perancangan ini dapat menambah ilmu dan wawasan, memperluas dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah didapat dibangku perkuliahan, dan meningkatkan kemampuan berpikir dalam

menemukan solusi dari masalah-masalah mengenai perancangan *Motion Graphic* Masjid Raya Al-Mashun Sebagai Warisan Cagar Budaya Kota Medan ini.

2. Bagi Akademis

Menambah bahan rujukan dan referensi, serta dapat menjadi karya ilmiah yang melengkapi data-data baik dari perancangan yang telah dibuat maupun perancangan yang akan dibuat bagi Fakultas Bahasa dan Seni khususnya prodi Desain Komunikasi Visual.

3. Bagi *Audience* (Masyarakat)

Perancangan ini dapat menjadi media komunikasi dan pesan kepada masyarakat agar lebih mencintai dan sama-sama menjaga salah satu cagar budaya yang ada di Indonesia, khususnya kota Medan. *Motion Graphic* ini juga dapat memudahkan target audiens dalam memahami pesan secara efektif mengenai infografis cagar budaya Masjid Raya Al-Mash