

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TENTANG SYARAT BERJILBAB UNTUK REMAJA USIA 19-21 TAHUN

MOTION GRAPHIC DESIGN ABOUT TERMS OF VEIL FOR ADOLESCENTS 19-21 YEARS OLD

Ana Marieza Widiawati¹, Jerry Dounald Rahajaan, S.Sn., M.Sn²

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Email : ¹anamarieza10@gmail.com, ²jerry@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Jilbab merupakan pakaian longgar yang wajib digunakan oleh wanita muslim yang sudah baligh sebagai penutup auratnya. Dalam Islam terdapat syarat berjilbab yang telah disepakati oleh para ulama secara umum yakni menutup seluruh tubuh, tidak transparan, tidak ketat atau membentuk lekuk tubuh, dan tidak mencolok. Pengguna jilbab, khususnya remaja di kota Bandung, menjadi semakin bertambah seiring dengan perkembangan gaya berjilbab yang kian beragam. Namun, dalam perkembangan tersebut masih banyak remaja muslim yang belum mengetahui secara jelas bahwa ada syarat dalam menggunakan jilbab, yang telah disepakati oleh para ulama secara umum di Indonesia. Sehingga tidak sedikit remaja muslim yang dalam menggunakan jilbab tidak memperhatikan syarat-syarat berjilbab. Maka Penulis tertarik untuk membuat sebuah media berupa *motion graphic* untuk menjadi pengingat mengenai syarat berjilbab kepada remaja muslim di kota Bandung. Dalam penelitian dan perancangan ini, Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif fenomenologi. Penulis berharap penelitian dan perancangan ini dapat menghasilkan sebuah *motion graphic* berisi informasi syarat berjilbab yang menarik dan mudah dipahami. Sehingga informasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian dan perancangan *motion graphic* ini adalah remaja-remaja muslimah dapat mengetahui dan menjadikan syarat berjilbab sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan gaya berjilbab mereka agar tetap dalam kaidah atau aturan yang ada.

Kata Kunci : Jilbab, remaja, *motion graphic*

Abstract

The veil is a loose-fitting clothing that must be used by Muslim women who have baligh as cover her nakedness. In Islam there is a veiled terms agreed upon by the scholars in general that cover the entire body, not transparent, not tight or form curves, and inconspicuous. Users hijab, particularly adolescents in the city of Bandung, is becoming increasingly more in line with the development of an increasingly diverse veiling style. However, in the development of many Muslim teenagers who do not know clearly that there is a requirement in the headscarves, which have been agreed upon by the scholars in general in Indonesia. So it is not a bit of teenage Muslims in headscarves does not pay attention to the terms of the hijab. The authors are interested in creating a form of motion graphic media to be a veiled reminder of their terms to young Muslims in the city of Bandung. In the research and design, the author uses qualitative research methods phenomenology. The authors hope the study and design can produce a motion graphic contains information veiled terms attractive and easy to understand. So that the information can be conveyed properly. The benefits expected by the research and motion graphic design are Muslim teenagers can know and make veiled terms as the material balance to determine the style of their headscarves in order to remain in the rule or rules.

Keywords: Veil, Teenager, Motion Graphic

1. Pendahuluan

Perkembangan jilbab yang terjadi di Indonesia memberikan dampak yang cukup besar terhadap citra

jilbab yang sebelumnya dipandang sebagai busana kuno dan tidak modis. Sebelumnya masyarakat belum bisa menerima jilbab sebagai busana yang dapat digunakan dalam kegiatan mereka sehari-hari. Padahal jilbab

merupakan pakaian yang hukumnya wajib dikenakan oleh wanita muslim di manapun yang telah memasuki usia baligh sebagai penutup aurat tubuh. Namun seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan serta pola pikir masyarakat yang semakin terbuka, jilbab pun turut mengalami perkembangan dengan munculnya gaya berjilbab yang lebih menarik dan beragam. Hal tersebut mengubah pandangan masyarakat luas terhadap jilbab, yang sebelumnya melihat jilbab sebagai pakaian yang akan sangat membatasi diri wanita muslim, nyatanya tidak demikian. Kini justru banyak wanita muslim bahkan juga remaja-remajanya berbondong-bondong menggunakan jilbab. Menurut hasil survey kualitatif yang dilakukan oleh Yuswohady, dkk (2014)[1], secara umum alasan mereka yang menjadi responden dalam survey tersebut yakni memutuskan untuk berjilbab dikarenakan perubahan gaya jilbab yang lebih modern dan trendi. Sehingga mereka tidak perlu khawatir untuk tetap dapat mengekspresikan diri dalam berbusana dan memiliki sisi religiusitas. Perkembangan gaya berjilbab telah berhasil menarik minat wanita-wanita muslim untuk menutup aurat. Berjilbab dengan gaya modis dan trendi membuat mereka lebih percaya diri.

Perkembangan *fashion* busana muslim memberikan dampak yang sangat besar terhadap jilbab dan patut mendapat apresiasi. Namun dalam perkembangan tersebut juga tetap harus memperhatikan cara berpakaian dalam Islam. Seperti penuturan dari Ma'rif Amin bahwa sudah ada fatwa MUI mengenai pornografi. Termasuk di dalamnya adalah tidak boleh memperlihatkan lekuk/ bentuk tubuh, berjilbab tapi dengan pakaian ketat. MUI secara tegas melarang hal itu. Perkembangan teknologi dan media komunikasi yang semakin inovatif juga mempengaruhi perkembangan gaya berjilbab. Adanya perkembangan media komunikasi tentu membuat informasi yang disampaikan menjadi semakin menarik dan lebih cepat dimengerti. Seperti media *motion graphic* yang saat ini sangat populer digunakan dalam kampanye-kampanye sosial.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan sebuah perancangan *motion graphic* untuk mengkomunikasikan syarat berjilbab yang ditujukan kepada para remaja usia 19-21 tahun.

2. Dasar Teori

2.1 Motion Graphic

Motion atau gerak merupakan bahasa universal. Dalam *motion graphic*, hal itu dapat memberikan makna lebih dari sekedar konten yang dianimasikan. Metode yang dipilih untuk memindahkan atau menggerakkan elemen pada layar dapat meningkatkan maknanya. Misalnya, baris teks yang bergerak perlahan di frame yang semakin memudar hitam mengilhami rasa misteri dan ketenangan. Jika teks yang sama bergerak membalik dan kemudian berputar dengan cepat di layar, itu bisa mengungkapkan rasa main-main, urgensi, atau mungkin ketidakstabilan. Gerakan itu sendiri bisa menjadi pesan. Hari ini, literasi gerak (*motion literacy*) adalah salah satu perangkat cerita yang paling mendasar dalam motion graphic (Krasner, 2008: 137)[2].

2.2 Computer Graphic

Menurut Kusrianto (2007: 119)[3] dalam grafika komputer dikenal dua jenis grafis, yaitu raster atau bitmap dan vektor. Di dalam gambar vektor terdapat definisi sebagai berikut:

1. Sebuah ilustrasi terdiri dari objek-objek vektor.
2. Setiap objek vektor memiliki satu atau beberapa buah *path*.
3. Sebuah *path* terdiri dari garis-garis segmen.
4. Garis segmen memiliki *node* (*anchor point*) di setiap ujungnya.

2.3 Jilbab

Banyak pendapat para ulama tentang pengertian jilbab. Dalam kitab Al-Munjid, jilbab diartikan sebagai baju atau pakaian yang lebar. Dalam kitab Al-Mufradat, karya Raghīb Ishfani, disebutkan bahwa jilbab adalah baju atau kerudung. Kitab Al-Qamus menyatakan jilbab sebagai pakaian luar yang lebar, sekaligus kerudung, yang biasa dipakai kaum wanita untuk menutupi pakaian (dalam) mereka. Kitab Lisanul-'Arab memberikan jilbab sebagai jenis pakaian yang lebih besar daripada sekedar kerudung dan lebih kecil dari pada selendang besar (*rida'*), yang biasa dipakai kaum wanita untuk menutup kepala dan dada mereka. Imam Zamakhsyari, dalam kitab tafsirnya Al-Kassiyaf, mengartikan kata itu secara demikian pula. Kitab tafsir Majma'ul Bayan mengartikan jilbab sebagai kerudung yang biasa dipakai kaum wanita merdeka (bukan budak) untuk menutupi kepala dan muka, jika mereka hendak keluar rumah. Al-Hafiz dan Ibnu Hazm mengartikan jilbab sebagai pakaian yang menutupi seluruh tubuh (kecuali yang diperbolehkan tampak). Dan bukan sebagiannya. (Husein Shahab: 2008)[4]

Jilbab dalam Islam memiliki beberapa syarat tertentu untuk benar-benar mentaati perintah Allah dan Rasulnya. Al-Muqaddam dalam bukunya (2011: 47-50)[5], syarat-syarat tersebut antara lain:

1. Menutupi seluruh tubuh.
2. Tidak menjadikan jilbab itu sendiri sebagai hiasan.
3. Hendaknya terbuat dari kain yang tebal dan tidak transparan.

4. Hendaknya berbentuk lebar, longgar dan tidak sempit.
5. Tidak menyemprotkan parfum dan wewangian yang menyengat.
6. Tidak menyerupai pakaian laki-laki.
7. Bukan sebagai pakaian *syuhrah* (untuk terbangga diri).

Dari ketujuh syarat berjilbab di atas, Penulis hanya berfokus pada tiga poin yakni menutupi seluruh tubuh, tidak transparan dan longgar atau tidak sempit. Ketiga poin tersebut yang akan penulis sampaikan dalam karya berbentuk *motion graphic*.

2.4 Psikologi Remaja

WHO (*World Health Organisation*) dalam W. Sarwono (2010:11-12)[6] mengemukakan pengertian remaja dalam tiga kriteria yakni biologis, psikologis, dan sosial ekonomi. Remaja adalah suatu masa di mana:

- a. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- b. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
- c. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

Menurut Petro dalam W. Sarwono (2010:30-31)[6] di usia remaja akhir (*late adolescence*) seorang remaja sedang dalam masa transisi menuju periode dewasa.

Salzman dalam Yusuf (2014:184)[7] mengemukakan, bahwa remaja merupakan masa perkembangan sikap tergantung terhadap orang tua ke arah kemandirian, minat-minat seksual, perenungan diri, dan perhatian terhadap nilai-nilai estetika dan isu-isu moral.

2.5 Narasi

Menurut Sobur (2014: 236)[8] pada dasarnya narasi memiliki fungsi pokok untuk membawakan keteraturan terhadap yang tidak teratur. Ketika menuturkan sebuah kisah, seorang narator mencoba menyusun apa yang tidak tersusun dan memberikan makna padanya. Dalam rumusan klasik (Sobur, 2014)[8], narasi adalah penuturan yang mengandung tiga komponen: awal, tengah, dan akhir. Tiga komponen tersebut disebut juga temporal atau urutan waktu, sehingga sebuah cerita dapat dipahami oleh pencerita maupun pembaca.

Dalam perancangan ini, Penulis menggunakan jenis narasi testimonial. Beverley dalam Sobur (2014: 328)[8] menyatakan bahwa aspek formal narasi *testimonio* yang dominan adalah suara yang berbicara kepada pembaca dalam bentuk 'Aku'. Dalam pandangan Beverley, kekukuhan sikap tersebut menunjukkan kemiripan antara testimoni/ kesaksian dengan otobiografi (dan bentuk-bentuk terkait, seperti *bildungsroman* autobiografi, memoar, dan buku harian).

2.6 Sudut Pandang

Dikutip dari *belajarsastra.com* dalam artikel berjudul Pengertian Sudut Pandang dan Contoh Singkat (2015)[1], sudut pandang adalah salah satu unsur instrinsik yang ada dalam sebuah karya sastra, baik itu berupa cerpen, novel, biografi, autobiografi, dan lain – lain. Maka sudut pandang dapat diartikan sebagai cara menempatkan diri seorang pengarang dalam karangan yang dibuatnya.

Dalam perancangan ini Penulis menggunakan jenis sudut pandang orang pertama. Pengertian dari sudut pandang orang pertama ialah pengarang seolah-olah menjadi tokoh dan terlibat dalam cerita. Dalam penggunaannya, jenis sudut pandang ini dibedakan menjadi dua yaitu sudut pandang orang pertama sebagai pelaku utama (dicirikan dengan penggunaan kata 'Aku' atau 'Saya') dan sudut pandang orang pertama sebagai pelaku sampingan (dicirikan dengan penggunaan kata 'Kami' atau 'Kita').

2.7 Buku Harian

Pengertian buku harian, dikutip dari situs *berpendidikan.com* dalam artikel berjudul Contoh Buku Harian Diary dan Cara Membuatnya dengan Benar (2015)[2], adalah catatan pribadi yang berisi tentang pengalaman dan peristiwa yang dialami. Banyak sekali pengalaman serta peristiwa yang terjadi pada seseorang. Pengalaman tersebut sangat beragam, ada yang mengembirakan, menyebalkan, mengerikan, mengharukan, atau mengecewakan. Penulisan buku harian tidak harus menggunakan kalimat yang baku, seseorang boleh menulis dengan menggunakan 'bahasa gaul'.

2.8 Formula Pesan

Berikut ini formula pesan pada umumnya, menurut Moriarty dkk. (2011: 447-448)[9]:

1. Langsung

Pesan faktual atau informasi langsung, menyampaikan informasi tanpa tambahan, emosi atau efek khusus.

2. **Demonstrasi**
Fokus pada cara menggunakan produk atau apa yang dapat dilakukan produk.
3. **Perbandingan**
Suatu perbandingan adalah kontras dua atau lebih produk untuk menunjukkan keunggulan. Perbandingan dapat secara langsung atau tak langsung, perbandingan bertujuan untuk meyakinkan secara tegas.
4. **Solusi Problem (*Problem Solution*)**
Dalam solusi problem juga dikenal dengan *product as hero*. Pesannya dimulai dengan problem dan kemudian menunjukkan produk sebagai solusinya.
5. **Humor**
Pengiklan menggunakan humor dikarenakan dapat menarik perhatian dan diharapkan perasaan senang orang karena dihibur akan menyebabkannya senang terhadap produknya.
6. **Potongan Kehidupan**
Format ini merupakan versi lain dari solusi problem, yang dimunculkan dalam bentuk drama dimana orang tertentu berbicara tentang problem umum untuk memecahkannya.
7. **Juru Bicara (*Ikon Brand*)**
Pengiklan menggunakan selebritis yang disukai orang, menciptakan karkater, ahli yang kita hormati, atau seseorang yang seperti kita yang nasihatnya mungkin bermanfaat.
8. **Penggoda (*Teaser*)**
Adalah iklan misterius yang tidak mengidentifikasi produk atau tidak memberi cukup informasi, tetapi didesain untuk memancing rasa ingin tahu. Ini sering dipakai dalam peluncuran produk baru.

3. Metode Penelitian

Dalam perancangan ini Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yakni merupakan strategi penelitian di mana di dalamnya peneliti mengidentifikasi hakikat pengalaman manusia tentang suatu fenomena tertentu (Creswell, 2014: 20)[10]. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah studi literatur, wawancara dan dokumentasi.

Dalam perancangan ini penulis melakukan analisis terhadap proyek yang pernah ada sebelumnya dengan menggunakan analisis matriks (analisis perbandingan) dengan mengacu kepada teori dan objek analisis dari beberapa karya sejenis. Pendekatan yang digunakan untuk perancangan ini memakai pendekatan fenomenologi. Menurut Moustakas dalam Creswell (2014)[11] ada enam poin tahap dalam analisis. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data.

1. Mendeskripsikan pengalaman personal dengan fenomena.
2. Membuat daftar pertanyaan dan melakukan wawancara
3. Mengklasifikasikan informasi.
4. Menulis deskripsi tekstural.
5. Menulis deskripsi struktural.
6. Menulis deskripsi penggabungan tekstural dan struktural.

4. Data Khalayak Sasaran

Berfokus pada remaja akhir pengguna jilbab di kota Bandung usia 19-21 tahun, belum menerapkan syarat berjilbab (berpakaian ketat, transparan dan tidak menutup seluruh tubuh), pengguna aktif *social media*, dan menyukai *fashion*.

5. Konsep Perancangan

5.1 Konsep Pesan (Ide Besar)

Berdasarkan hasil analisis terhadap pengguna jilbab, diketahui bahwa remaja pengguna jilbab modis juga telah mengetahui perihal syarat berjilbab. Oleh karena itu, *motion graphic* dalam perancangan ini ditujukan sebagai *reminder* kepada remaja pengguna jilbab tersebut mengenai syarat berjilbab.

Konsep pesan dalam perancangan ini menggunakan formula pesan potongan kehidupan, yakni format yang dimunculkan dalam bentuk drama dimana orang tertentu berbicara tentang problem umum untuk memecahkannya (Moriarty dkk, 2011)[9].

5.2 Konsep Kreatif

Merujuk pada hasil wawancara dan analisis terhadap enam pengguna jilbab yang telah dilakukan, Penulis mencoba untuk memperoleh pengalaman dan pemahaman pengguna jilbab terhadap jilbab yang mereka gunakan, untuk kemudian disampaikan dalam bentuk kisah atau cerita tentang pengalaman berjilbab sebagai pendekatan.

Pendekatan dalam perancangan *motion graphic* ini menggunakan bentuk narasi testimonial. Dalam perancangan ini, narasi akan dibuat menjadi sebuah cerita pengalaman berjilbab dengan gaya narasi *testimonio* yang menggunakan sudut pandang ‘Aku’ yakni sudut pandang orang pertama sebagai pelaku utama. Sudut pandang orang pertama ialah pengarang seolah-olah menjadi tokoh dan terlibat dalam cerita. Seperti gaya bercerita dalam sebuah *diary* atau buku harian.

5.3 Konsep Media

Hasil rancangan *motion graphic* ini nantinya akan diaplikasikan ke dalam akun media sosial milik Peduli Jilbab seperti *youtube*, *facebook* dan *instagram*. Media-media tersebut yang hingga hari ini masih aktif dipergunakan dalam usaha mensosialisasikan jilbab kepada remaja muslimah khususnya pengguna *social media*.

5.4 Gaya Visual

Dalam perancangan ini Penulis menggunakan gaya visual yang sama dengan karya sejenis yang pernah dibuat yaitu dalam bentuk vektor. Menurut Kusrianto (2007: 119)[3] vektor adalah titik dan garis yang membentuk *line drawing* yang dibuat menggunakan perhitungan matematis.

5.5 Warna

Perancangan ini Penulis menggunakan warna-warna yang cerah dan juga lembut. Namun tidak *colorful* atau terlalu banyak warna yang akan Penulis gunakan. Penulis hanya memilih beberapa warna yang bertujuan menjadi identitas warna dari pemberi proyek yakni Solidaritas Peduli Jilbab, yakni sebagai berikut.

Warna	RGB	Makna Psikologis
Hitam	R:0 G:0 B:0	Kekampuhan, ketalutan, kesedihan, gurus asa, dosa, dan identik dengan warna kematian.
Putih	R:255 G:255 B:255	Kesucian, kemurnian, lemah lembut, ketepatan, dan kebersihan.
Pink	R:234 G:130 B:130	Romantis, pemuda, kepercayaan diri, sensitivitas.
Ungu	R:111 G:33 B:117	Kekayaan, kekuasaan, spiritualitas, ketenangan.
Kuning	R:245 G:209 B:77	Optimis, percaya diri, harapan. Warna cerah ini juga merangsang lebih waspada dan tegas.

Gambar 5.1 Warna
Sumber : Dokumentasi Pribadi

5.6 Tipografi

Pemilihan gaya tipografi terinspirasi dari jenis font yang digunakan pada buku-buku yang membahas tentang tutorial jilbab, yakni bagian judul didominasi font jenis *script* dan bagian *bodytext* menggunakan jenis *sans serif*. Maka dalam perancangan ini, untuk memberikan kesan yang dinamis serta mendukung konsep *diary*, Penulis juga dapat mengaplikasikan dua *font* dengan jenis yang sama yakni *script* dan *sans serif* untuk mendukung konsep pada perancangan ini.



Gambar 5.2 Font Letter Gothic Std
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 5.3 Font Letter Gothic Std
Sumber : Dokumentasi Pribadi

5.7 Konsep Motion

Dalam pembuatan *motion graphic* ini, Penulis mempertimbangkan beberapa hal yang terdapat dalam komponen sebuah *motion graphic*, yakni:

1. **Pertimbangan Spatial (*Spatial Cosideration*)**

Pertimbangan pada bagian ini berkaitan dengan perencanaan terhadap objek-objek dalam *motion graphic* yang akan digerakkan, baik posisi, ukuran, arah gerak dan keterkaitan antara objek satu dengan yang lainnya sehingga dapat menciptakan *continuity* atau kesinambungan antar frame.



Gambar 5.4 Implementasi Pertimbangan Spatial (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Implementasi pertimbangan *spatial* pada gambar tersebut ditandai oleh perubahan posisi dan ukuran objek di dalam frame. Perubahan ukuran dibuat Penulis menggunakan efek *zooming* yaitu *zoom out*, yang merupakan salah satu simulasi gerakan kamera dalam *frame mobility*, yang bertujuan untuk menciptakan kedalaman ruang.

2. **Pertimbangan Temporal**

Pertimbangan pada bagian ini berkaitan dengan ukuran waktu untuk *motion graphic*, kecepatan gerak yang akan ditampilkan, dan gerakan yang dapat membuat lebih hidup. Berdasarkan hasil wawancara dengan studio yang telah berpengalaman dalam pembuatan *motion graphic*, ukuran waktu yang ideal untuk sebuah *motion graphic* yakni maksimal 3 menit. Oleh karena itu, standar waktu tersebut Penulis gunakan dalam perancangan ini sejak Penulis mulai merancang konten dan narasi. Sedangkan untuk kecepatan gerakan dalam *motion graphic*, Penulis menyesuaikan dengan target audiens yakni remaja yang cenderung menyukai tempo cepat, sehingga Penulis merancang gerakan *motion graphic* ini agar bergerak pula dengan tempo cepat dan berkesinambungan. Tempo gerakan dalam *motion graphic* ini juga menyesuaikan dengan ekspresi yang ingin ditimbulkan.



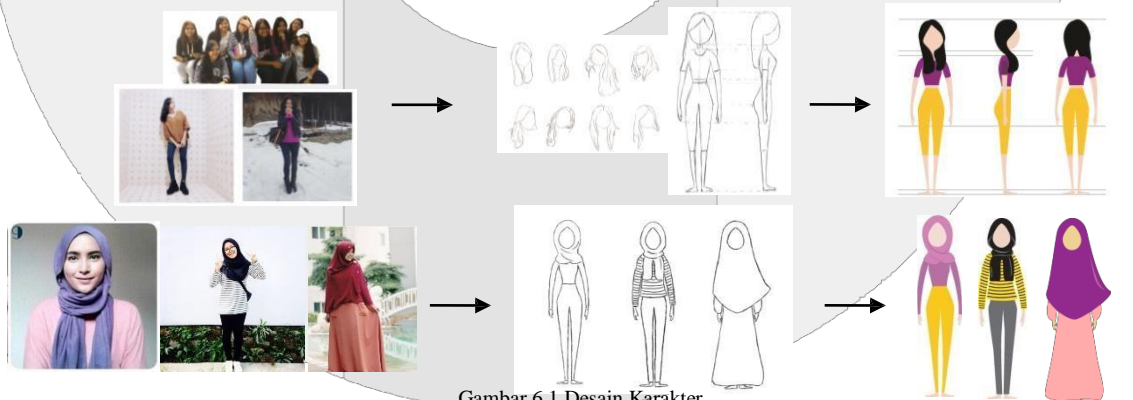
Gambar 5.5 Pertimbangan Temporal gerakan lambat (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Misalnya untuk menunjukkan ekspresi keragu-raguan seperti gambar di atas, Penulis menggunakan tempo gerakan dan juga teknik *opacity* yang lebih lambat agar ekspresi tersebut dapat dilihat bahkan juga dirasakan audiens.

6. Hasil Perancangan

6.1 Desain Karakter dan Aset

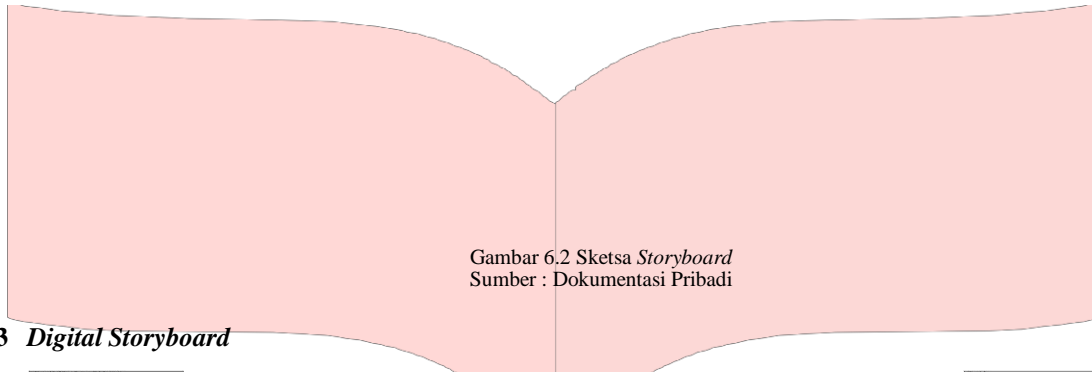
Karakter dan aset diperoleh dari proses sketsa image atau gambar hasil observasi yang kemudian dibuat ke dalam bentuk vektor.



Gambar 6.1 Desain Karakter (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

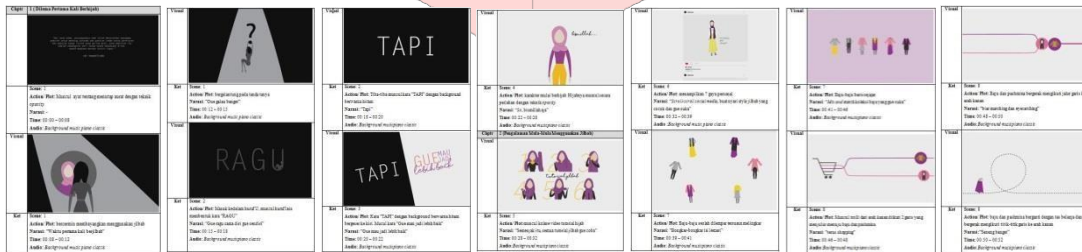
6.2 Sketsa Storyboard





Gambar 6.2 Sketsa Storyboard
Sumber : Dokumentasi Pribadi

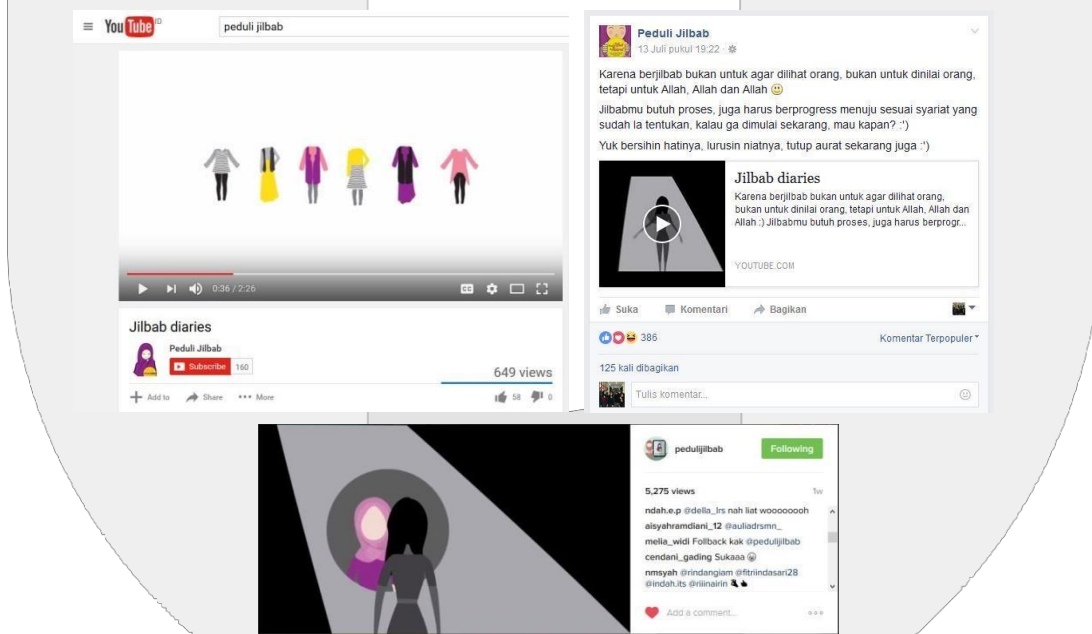
6.3 Digital Storyboard



Gambar 6.3 Digital Storyboard
Sumber : Dokumentasi Pribadi

6.4 Implementasi Media

Setelah selesai diproduksi, *motion graphic* ini dipublikasi melalui beberapa akun *social media* milik Solidaritas Peduli Jilbab diantaranya, youtube, instagram dan facebook.



Gambar 6.4 Implementasi Media
Sumber : Dokumentasi Pribadi

7. Kesimpulan

Dari proses perancangan yang telah dilakukan oleh Penulis, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Perancangan *motion graphic* ini berangkat dari fenomena jilbab yang saat ini sedang menjadi tren *fashion* di masyarakat, terlebih di kalangan remaja. Dalam penggunaannya, jilbab dalam Islam memiliki aturan atau syarat yang harus diperhatikan, diantaranya yakni menutup seluruh tubuh, tidak boleh ketat

- dan juga transparan. Ketiga syarat tersebut yang menjadi fokus penulis untuk disampaikan kepada remaja pengguna jilbab usia 19-21 tahun.
- b. Penulis menggunakan beberapa teori pendukung yakni teori *motion graphic* yang terdiri dari *motion literacy* dan *visual properties*, kemudian teori *computer graphics*, tinjauan tentang jilbab, psikologi remaja, teori narasi, sudut pandang, buku harian (*diary*) dan formula pesan.
 - c. Penulis bekerja sama dengan komunitas Solidaritas Peduli Jilbab yang dikenal bergerak untuk mensosialisasikan jilbab kepada masyarakat, tidak hanya di lapangan tetapi juga bergerak aktif melalui sosial media.
 - d. Berdasarkan hasil analisis terhadap remaja pengguna jilbab, semuanya sedikit banyak telah mengetahui perihal syarat berjilbab. Hanya saja sebagian dari mereka belum menerapkan. Oleh karenanya, *motion graphic* ini ditujukan sebagai *reminder* atau pengingat syarat berjilbab bagi remaja pengguna jilbab.
 - e. Konsep pesan *motion graphic* ini menggunakan formula pesan potongan kehidupan.
 - f. Konsep kreatif/ pendekatannya menggunakan narasi testimonial. Penulis menggunakan gaya narasi tersebut untuk menciptakan konsep *diary*.
 - g. Konsep visual mengadopsi pengayaan dari karya sejenis, vektor. Menggunakan warna yang terdapat pada logo Solidaritas Peduli Jilbab sebagai warna utama. Jenis font yang digunakan ada dua yakni, *Shorelines Script Bold (Script)* dan *Letter Gothic Std (Sans Serif)*.
 - h. Konsep media, *motion graphic* ini dipublikasi dengan cakupan yang lebih luas melalui akun-akun *social media* milik Solidaritas Peduli Jilbab yakni melalui *instagram*, *facebook* dan *youtube*.
 - i. Di era *digital* dan maraknya penggunaan *social media*, *motion graphic* menjadi media yang cukup efektif dan menarik untuk digunakan sebagai penyampai informasi. Penulis berharap *motion graphic* tentang syarat berjilbab ini, dapat diterima dan bermanfaat bagi khalayak serta dapat menimbulkan dampak positif di kemudian hari.

Daftar Pustaka

- [1] Yuswohady, dkk. 2014. *Marketing to The Middle Class Muslim*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [2] Krasner, Jon. 2008. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics, 2nd Edition*. Oxford: Focal Press.
- [3] Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [4] Shahab, Husein. 2008. *Hijab Menurut Al-Qur'an dan Al-Sunnah: Pandangan menurut Muthahhari dan Al-Maududi*. Bandung: Mizania.
- [5] A-Muqaddam, Muhammad ibn Ismail. 2011. *Jilbab itu Cahayamu: Risalah Cinta kepada Muslimah untuk Menyelamatkan Kehormatannya*. Jakarta: Mirqat Publishing.
- [6] W. Sarwono, Sarlito. 2010. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [7] Yusuf, Syamsu. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [8] Sobur, Alex. 2014. *Komunikasi Naratif: Paradigma, Analisis, dan Aplikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [9] Moriarty, dkk. 2011. *Advertising*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [10] Creswell, John W. 2014. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [11] Creswell, John W. 2014. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sumber lain

- [1] _ . . . Pengertian Sudut Pandang dan Contoh Singkat. Diakses pada <http://belajarsastra.com> (22 Maret 2016)
- [2] Contoh Buku Harian Diary dan Cara Membuatnya dengan Benar. Diakses pada www.berpendidikan.com (22 Maret 2016)