

# Perancangan Media Informasi Mengenai Rahmah El-Yunusiyah Dalam Memperjuangkan Pendidikan Perempuan Melalui Motion Graphic

Assaidatul Husna<sup>1</sup>, Ahmad Zakki<sup>2</sup>

Institut Teknologi Batam<sup>1</sup>, Universitas Negeri Padang<sup>2</sup>

## Abstract

*Rahmah El-Yunusiyah is a Minangkabau woman figure who is involved in the modernization "renewal" flow in the field of education. Starting from her concern for the fate of women in her era, Rahmah El-Yunusiyah tried to improve the condition of her people through education by establishing Diniyyah Puteri. This design presents the story of Rahmah El-Yunusiyah's struggle in fighting for the education of Indonesian women visually with a target audience of young adults aged 12-18 years. The design is done by using the Design Thinking method. This method uses empathize (the process of observing, knowing, understanding, feeling, and sensitivity to the target audience's environment), define (brainstorming, analysis), ideate (concepts and strategies), and prototype. The existence of information media about the struggle of Rahmah El-Yunusiyah is expected to introduce the character and instill pride in the famous Minangkabau character through social media using motion graphics and visual storytelling techniques.*

Artikel History

Dikirim: 17 September 2023

Revisi : 27 September 2023

Diterima: 5 Oktober 2023

**Keyword:** *Rahmah El-Yunusiyah, Design Thinking, Information Media*



CrossMark

## Abstrak

Rahmah El-Yunusiyah merupakan tokoh perempuan Minangkabau yang ikut terlibat dalam arus "pembaharuan" modernisasi di bidang pendidikan. Bermula dari keprihatinannya terhadap nasib perempuan di jamannya, Rahmah El-Yunusiyah berupaya memperbaiki kondisi kaumnya melalui bidang pendidikan dengan mendirikan Diniyyah Puteri. Perancangan ini menyajikan cerita perjuangan Rahmah El-Yunusiyah dalam memperjuangkan pendidikan perempuan Indonesia ke dalam visual dengan target audience yaitu remaja dewasa berusia 12-18 tahun. Perancangan dilakukan dengan menggunakan metode Design Thinking. Metode ini menggunakan empathize (proses dalam mengamati, mengetahui, memahami, merasakan, dan kepekaan terhadap lingkungan target audience), define (brainstorming, analisis), ideate (konsep dan strategi), dan prototype (pengerjaan karya). Dengan adanya media informasi mengenai perjuangan Rahmah El-Yunusiyah ini diharapkan media informasi dapat mengenalkan tokoh. Hal ini dipupuk dengan menanamkan kebanggaan terhadap tokoh kenamaan asal Minangkabau tersebut melalui media sosial dengan menggunakan teknik motion graphic dan teknik *visual storytelling*.

Corresponding author.

Alamat E-mail:

assaidatulhusna@gmail.com

**Kata Kunci:** *Rahmah El-Yunusiyah, Design Thinking, Media Informasi*

*This is an open-access article under the CC-BY-SA license*



## PENDAHULUAN

Minangkabau merupakan salah satu etnik di Indonesia yang terdapat di Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Masyarakat Minangkabau memiliki kepercayaan diri bahwa mereka adalah etnik terkemuka dengan budayanya. Hal ini dipupuk dengan menanamkan kebanggaan terhadap tokoh-tokoh kenamaan asal Minangkabau. Minangkabau sendiri adalah etnik yang mudah beradaptasi terhadap perubahan serta pembaharuan. Oleh karenanya, etnik ini dikenal sebagai masyarakat yang dinamis, berwawasan global dan bertauhid sebagai hasil *alam takambang jadi guru* (SD Kusumah, 2013: 61).

Penilaian ini ditujukan kepada generasi Minangkabau, tokoh-tokoh Minangkabau yang lahir dalam lingkungan yang penuh gerak dan perubahan. Salah satunya merupakan tokoh perempuan Minangkabau bernama Rahmah El-Yunusiyah yaitu seorang wanita Minangkabau yang ikut terlibat dalam arus “pembaharuan” modernisasi di bidang pendidikan bagi kaum perempuan. Bungsu dari lima bersaudara, Rahmah El-Yunusiyah lahir di Padangpanjang pada tanggal 29 Desember 1900.

Berawal dari ketakutannya akan apa yang akan terjadi pada perempuan di masanya, yang disebabkan adanya keterbatasan dalam hal akses keilmuan antara laki-laki dan perempuan. Rahmah El-Yunusiyah berupaya memperbaiki kondisi kaumnya melalui bidang pendidikan, dengan mendirikan Perguruan Diniyyah Puteri. Perguruan ini merupakan sekolah formal perempuan pertama di Minangkabau yang didirikan pada tanggal 1 November 1923.

Perjuangan Rahmah dalam mendirikan Perguruan Diniyyah Puteri tidaklah mudah. Rahmah El-Yunusiyah bersekolah di Sekolah Diniyyah dan menerima pelajaran agama berdasarkan paradigma surau, tetapi masih ada hambatan bagi perempuan di lingkungan ini. Perempuan tidak dapat belajar dengan kebebasan yang sama seperti laki-laki. Ia terinspirasi oleh hal ini untuk membangun Diniyyah School Puteri, sebuah sekolah khusus untuk perempuan. Pada awalnya Diniyyah Puteri muncul sebagai tantangan terhadap adat, bagaimana perempuan melangkah melampaui urusan rumah tangga. Masyarakat saat itu berfikir pendidikan formal bagi perempuan tidaklah penting. (RC Febrina, 2021). Namun hal itu tidak menggoyahkan kemauan dan cita-cita Rahmah El-Yunusiyah.

Perempuan harus berperan sebagai pendidik anak-anak, menurut Rahmah El-Yunusiyah. Generasi di negeri ini yang secara alamiah memiliki ikatan emosional paling dalam dengan anak adalah perempuan yang melahirkan anak. Perempuan memegang peranan yang sangat penting dan menentukan sesuai dengan harkat dan kodratnya. Generasi muda negeri ini dibentuk, ditentukan, dan diwarnai oleh mereka. Mengenai cita-

---

cita pendidikannya, ia sangat berharap agar perempuan Indonesia mendapatkan kesempatan untuk mempelajari ilmu yang sesuai dengan gendernya sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Ia juga ingin melihat mereka dididik agar dapat berdiri di atas kedua kakinya sendiri, yaitu menjadi pendidik yang bertanggung jawab terhadap kesejahteraan bangsa dan tanah air, di mana kehidupan beragama mendapat tempat yang semestinya (N Abdullah, 2017).

Perjuangan tokoh perempuan Rahmah El-Yunusiyyah ini akan disosialisasikan kepada masyarakat sebagai upaya mengenalkan pendidikan massa. Konsep tersebut diwujudkan melalui motion graphic di tengah visual media culture yang sedang trend ini. Gambar dan warna adalah salah satu jenis pola penyampaian pesan yang dapat digunakan untuk menciptakan gaya, membesar-besarkan, menjelaskan, meningkatkan daya tarik visual, dan bahkan memengaruhi sentimen audiens (I Maharsi, 2016) Melalui bahasa visual dengan teknik motion graphic ini, diharapkan masyarakat terutama generasi muda tertarik terhadap perjuangan Rahmah El-Yunusiyyah dalam pendidikan perempuan.

Perancangan ini menggunakan metode *design thinking*. *Design Thinking* dipopulerkan oleh David Kelley. Metode ini akan menjadi arahan dalam proses pembuatan dan perancangan;

### **1. *Emphatize***

Perancangan ini diawali dengan proses *emphatize*, proses dalam mengamati, mengetahui, memahami, merasakan, dan kepekaan terhadap lingkungan target audience. Penelitian terhadap user dan objek menghasilkan data secara deskriptif hasil dari observasi, wawancara, studi pustaka, dan data visual untuk menjawab fenomena ini. Dalam perancangan informasi ini perancang mengumpulkan text book, jurnal, dan yang berkenaan dengan bahan Rahmah El-Yunusiyyah. Text book di antaranya adalah “Rahmah El-Yunusiyyah dan Zainuddin Labay El-Yunusy Dua Bersaudara Tokoh Pembaharu Sistem Pendidikan di Indonesia”, terbitan Pengurus Perguruan Diniyyah Puteri Padangpanjang tahun 1991, dan Text Book “55 tahun Diniyyah Puteri Padangpanjang” terbitan Ghalia Indonesia tahun 1978, dan jurnal-jurnal ilmiah yang telah dipublikasikan.

Wawancara telah dilakukan dengan Zurneli Zubir, peneliti Balai Pelestarian Nilai Budaya Sumatera Barat di Balai Pelestarian Nilai Budaya Sumatera Barat. Beliau menyatakan mengenai sejarah pakaian di Minangkabau. Ketika awal abad ke-18, ulama di Minangkabau pulang menunaikan haji mereka menerapkan pakaian bajubah sebagaimana budaya di negeri Arab. Ketika Rahmah mendirikan sekolah Diniyyah Putri muncul yang namanya baju kurung basiba yang bertahan hingga 1970-an. Selanjutnya baju kurung basiba mulai berubah menjadi baju kurung modern.

---

Rahmah El-Yunusiyyah sebagai pencipta pakaian yang unik. Rambut ditutup dengan mudawarah, badan memakai baju kurung panjang serta batik di sebelah bawah, hanya muka, tangan, dan kaki yang tampak. Model pakaian yang diciptakannya sesuai ajaran Islam. Rakyat yang melihat pakaian ini dulu dengan spontan meyebutkan: “itulah dia murid-murid Rahmah El-Yunusiyyah.”

Wawancara dilakukan pula dengan Syafrini Fitri selaku Kepala Divisi Public Relation Perguruan Diniyyah Puteri di Perguruan Diniyyah Puteri. Wawancara mengenai foto-foto dokumentasi Rahmah El-Yunusiyyah yang terdapat di Photo Gallery Diniyyah Puteri. Foto-foto ini merupakan riwayat hidup Rahmah El-Yunusiyyah dalam memperjuangkan pendidikan perempuan, foto-foto dokumentasi sejarah, dan perkembangan Perguruan Diniyyah Puteri.

Observasi dilakukan ke tempat-tempat yang diperlukan seperti perpustakaan yang memiliki informasi mengenai artefak visual seperti di Pusat Dokumentasi dan Informasi Padangpanjang dan Photo Gallery Perguruan Diniyyah Puteri untuk divisualisasikan dalam perancangan media informasi ini.



**Gambar 1.** Observasi mengenai Rahmah El-Yunusiyyah dan lingkungannya.

## 2. Define

(a) Analisis masalah; salah satu tokoh perempuan Minangkabau bernama Rahmah El-Yunusiyyah yaitu seorang wanita Minangkabau yang ikut terlibat dalam arus “pembaharuan” modernisasi di bidang pendidikan bagi kaum perempuan. Rahmah El-Yunusiyyah memiliki pandangan dalam memperjuangkan pendidikan perempuan. Hal ini dipupuk dengan menanamkan kebanggaan terhadap tokoh kenamaan asal Minangkabau.

(b) Sintesis; (1) Target Audience, (2) geografis: Indonesia, tinggal di perkotaan maupun pedesaan, (3) demografis: anak muda usia 12-18 tahun, laki-laki dan perempuan. (4) psikografis: SES C, B, A. Aktif bersosialisasi secara online dengan media sosial maupun offline di lingkungannya. Remaja yang sedang mencari identitas diri, remaja dapat

---

berinteraksi dengan orang dewasa dengan menjadikannya sebagai panutan untuk diteladani.

### 3. *Ideate*

Strategi kreatif desain ini menggunakan berbagai teknik, seperti pendekatan isi pesan, what to say, dan how to say. Pemilihan media dilakukan setelah mempertimbangkan keefektifan media dan media habit. Visualisasi diwujudkan dengan menggabungkan ilustrasi, tipografi, warna, layout, dan motion graphic.

Strategi kreatifnya menggunakan seorang sosok wanita inspirator yaitu Rahmah El Yunusiyah. Perancangan menampilkan dan menyampaikan (what to say) cerita hidup wanita Minangkabau ini dalam memperjuangkan pendidikan perempuan dengan teknik visual *storytelling*. Di mana remaja yang bekerja setelah menamatkan sekolah lanjutan membutuhkan model peran untuk diteladani, sehingga diharapkan perancangan ini dapat memunculkan pengetahuan terhadap tokoh Rahmah El-Yunusiyah.

...Cisco's 2015 Visual Networking Index menyatakan bahwa 90% data yang ada di internet berbentuk visual. Disamping kedua penelitian itu, Roam mengemukakan bahwa sebagian besar orang tidak tahu menggunakan visual. Oleh sebab itu, data-data yang baru saja muncul dapat dikemas dalam bentuk visual *storytelling* yang mudah dipahami (kompasiana.com, 2019)

Visualisasi yang dipilih dalam perancangan ini memiliki kesan sejarah dan tradisional dengan memanfaatkan kebudayaan pada masa Rahmah El-Yunusiyah. Namun perancangan informasi ini masih memiliki kesan baru yang disesuaikan dengan target audience. Video motion graphic dihasilkan dengan bantuan program desktop publishing yaitu Adobe Photoshop CS6 dan Adobe After Effect CS6. Meskipun demikian, pengerjaan sketsa tetap dilakukan dengan manual untuk mendapatkan bentuk-bentuk hasil desain yang diinginkan.

Berdasarkan target audience yang telah ditentukan maka dipilih media sosial Instagram sebagai media publikasi perancangan media informasi ini. Menurut (Male, 2017: 148):

*...it can be useful to look at the various age groups and a summary of the types of publications linked with each age group in order to properly understand these fundamentals: (1) Interactive books with simple text for children between the ages of six months and two years, such as floating bath and board books and "shape" books (2) For children between the ages of two and five: picture books, "pop-up" books, and novelty items. (3) For children aged five to eight: chapter books, more complex picture*

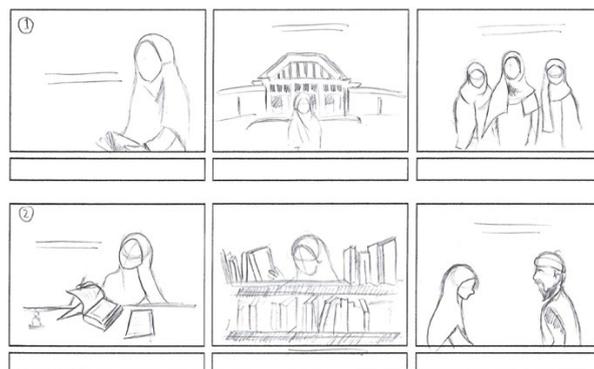
books with accompanying text, (4) Books for readers aged eight to twelve; (5) books for readers aged twelve and up.

Diketahui bahwa target audience perancangan ini 12 tahun ke atas yaitu young adult, berdasarkan kalimat Alan Male di atas maka dipilihlah sosial media sebagai bentuk publikasi (how to say). Motion graphic yang berdurasi 1,40 menit ini disebar melalui sosial media Instagram. Memulai dengan riset pasar dan menetapkan tujuan komunikasi adalah langkah pertama dalam mengembangkan strategi pemasaran yang efisien untuk Iklan Instagram.

Selain menggunakan Instagram, Youtube juga menjadi pilihan sebagai media publikasi. Selanjutnya, dibutuhkanlah media pendukung untuk proses launching perancangan media informasi ini yaitu stiker, x-banner, poster, totebag, scraft, bantal, note book dan pin. Media pendukung dalam launching perancangan ini sebagai penyampai informasi dan alamat akses Instagram dan Youtube hasil perancangan.

### 3. Prototype

#### 1) Storyboard



**Gambar 2.** Alternatif Storyboard Scene 1 dan 2

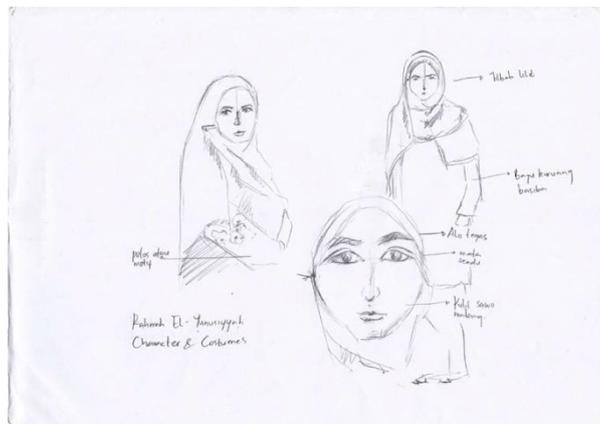
#### 2) Storyline

1	<p>SCENE 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kalau saya tidak mulai dari sekarang, maka kaum saya akan tetap terbelakang.</li> </ul> <p>Ilustrasi</p>	9	<p>SCENE 9</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Akhirnya upaya dan ketulusan diakui masyarakat</li> <li>dan gelar syaikhah pertama diberikan padanya.</li> </ul> <p>Ilustrasi</p>
2	<p>SCENE 2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rahmah yang serba ingin tahu bersekolah di Diniyyah School.</li> </ul> <p>Ilustrasi</p>	10	<p>SCENE 10</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rahmah ingin melihat masa depan perempuan Indonesia dapat kesempatan penuh belajar sesuai fitrah dan mampu berdiri sendiri.</li> <li>Sekolah yang dijuhi sebagai tempat ayam betina diajar berkokok ini terus tumbuh hingga kini.</li> </ul> <p>Ilustrasi</p>
3	<p>SCENE 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rahmah merasa terbatas sebagai perempuan di sekolah ini.</li> </ul> <p>Ilustrasi</p>		
4	<p>SCENE 4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rahmah dengan dukungan abangnya mendirikan sekolah perempuan, Diniyyah Puteri.</li> </ul> <p>Ilustrasi</p>		
5	<p>SCENE 5</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rahmah mengajar dengan memadukan pendidikan rumah tangga, sekolah, dan masyarakat.</li> </ul> <p>Ilustrasi</p>		
6	<p>SCENE 6</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menurut Rahmah perempuan yang memberi warna kualitas generasi bangsa.</li> </ul> <p>Ilustrasi</p>		
7	<p>SCENE 7</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cemoohan datang, masa' perempuan memegang buku, tidak ke dapur buang waktu saja.</li> </ul> <p>Ilustrasi</p>		
8	<p>SCENE 8</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cobaan lain datang pada Rahmah (kakaknya meninggal, gempa bumi, dan bangunan dibeslag).</li> </ul> <p>Ilustrasi</p>		

**Tabel 1.** *Storyline Motion Graphic*

### 3) *Characters and costumes*

Rahmah memiliki ciri khas kulit kering kehitaman dikarenakan sering sakit ketika kecil, remaja Rahmah merupakan gadis pemalu namun sifat inilah yang membawanya menjadi perempuan yang berwibawa, dan memiliki sikap tegas dalam menghadapi suatu dengan keyakinan yang ada pada dirinya (Rasyad, 1988: 37-38). Secara visual sifat dan sikap ini tampak mata sayu dan alis tampak tegas. Rahmah El-Yunusiyyah memiliki tampilan yang unik berupa rambut ditutup dengan mudawarah lilit, badan memakai baju kurung panjang serta batik di sebelah bawah.



**Gambar 4.** *Characters and Costumes*



**Gambar 5.** *Characters and Costume*

## PEMBAHASAN

### 1. Pra Produksi:

#### a. Menentukan Brief dan riset.

Mencari fakta-fakta dan informasi tentang aktor atau objek material. Setelah menentukan sudut pandang yang ingin disampaikan maka di riset pertama kali adalah nilai dari aktor, analisa pasar, target group, keunggulan dan kelemahan, dan lain-lain.

#### b. *Brainstorming*.

Brainstorming dilakukan untuk menentukan ide penyajian dari perancangan atau cara pengembangan ide lewat visual setelah menentukan *creative brief*.

#### c. Konsep.

Banyak poin yang dihasilkan melalui brainstorming dipilih *valuable keyword* yang menjadi konsep perancangan.

#### d. *Storyboard* dan *Storyline*.

Tahapan berupa sketsa-sketsa kasar yang menggambarkan suatu urutan elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia dan sebuah naskah cerita dalam bentuk teks.

#### e. *Draw characters and costumes*.

Rancangan karakter yang berkaitan dengan jiwa, ciri khas, dan sikap ekspresif.

### 2. Produksi:

#### a. Proses kreatif

Proses digital ilustrasi, pewarnaan, layout, dan tipografi pada *software* Adobe Photoshop CS 6.

1) Ilustrasi; (a) Eksplorasi: pada tahapan awal proses perancangan ilustrasi ini, yaitu mencari referensi berupa visual Rahmah El-Yunusiyah, lingkungan Diniyyah Puteri, murid, dan masyarakat sekitar pada saat itu sebagai referensi perancangan. (b) Improvisasi: sketsa diubah menjadi bentuk yang lebih sederhana setelah mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk desain selanjutnya. Ini berfungsi sebagai panduan untuk mewujudkan bentuk ide desain menjadi kenyataan. Sketsa-sketsa menjadi bentuk lebih sederhana dan mengeksplorasi dengan cara baru seperti ide dirancang dengan teknik watercolor. (c) Perwujudan: proses kreatif dilakukan dalam bentuk pewarnaan, layout, dan tipografi pada tahap pembuatan sketsa yang dipilih. Skema warna ilustrasi telah dimodifikasi untuk mencerminkan warna tradisional dan bersejarah. dengan tujuan mengikuti konsep: Di awali dengan sketsa. Perancangan sketsa adalah pembuatan perancangan gambar secara utuh.



**Gambar 6.** Sketsa Scene 1

Tahap selanjutnya melakukan pewarnaan di software Adobe Photoshop CS6. Tahapannya dimulai dari pewarnaan dasar, pewarnaan objek detail, penambahan background.



**Gambar 7.** Pewarnaan Objek Detail



**Gambar 8.** *Background Kertas Lama*

2) Tipografi; tipografi yang dipilih yaitu Director Cut Pro dalam perancangan ini menghasilkan persepsi universal, feminin, dan memiliki legibility serta readability yang baik.

ABCDEFGHIJKLM-  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
Director Cut Pro

Dari alternatif tipografi di atas dipilihlah Novelia Pro B sebagai headline. Pemilihan Novelia Pro B sebagai headline motion graphic berdasarkan konsep yang dirancang yaitu dinamis dan kecocokan dengan visual yang dihadirkan. Kemudian tipografi Novelia Pro B memiliki daya tarik utama, tingkat keterbacaan, dan layout yang baik.



**Gambar 9.** *Alternatif Headline*

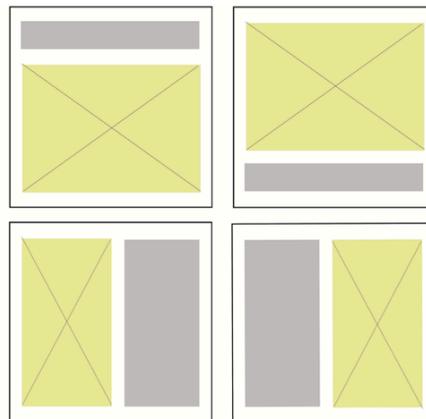
3) Warna; warna yang digunakan dalam perancangan ini dominan coklat. Warna coklat mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berbau kebudayaan. Rempah-rempah, ukiran kayu, kain batik yang klasik dengan perhiasan emas dan keindahan latar bangunan-bangunan tua adalah visualisasi lain dari warna ini (Dameria, 2007: 46). Penggunaan warna

karya memanfaatkan psikologis massa dalam mengartikan konsep warna yang digunakan yaitu sejarah dan tradisional.



**Gambar 10.** *Color Traditional* oleh Anne Dameria

4) Layout; layout yang digunakan dalam perancangan ini memiliki satu pola. Seluruh media menggunakan pola sequence. Urutan atau alur ini kebanyakan digunakan dalam pembacaan. Bagaimana orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah (Rustan S, 2014).



**Gambar 11.** *Layout Alur Sequence*

Proses perancangan ilustrasi selanjutnya yaitu memberikan teks cerita ke dalam ilustrasi dan me-layout dengan pertimbangan ruang kosong, fleksibel, dan tidak menutupi karakter.



**Gambar 12.** Teks dan *Layout Scene 1*

5) Editing pada software Adobe After Effect CS 6; setelah proses grafis dilakukan maka dilanjutkan dengan proses mengolah dan memberikan efek, menggerakkan, dan mengkomposisikan elemen grafis.



**Gambar 13.** Proses Editing pada Software Adobe After Effect CS6

6) Penambahan musik; menggunakan musik orisinal yang disesuaikan dengan konsep cerita. Musik menggunakan instrumen Minangkabau sebagai identitas dan disesuaikan dengan alur cerita Rahmah El-Yunusiyah dalam memperjuangkan pendidikan perempuan.

## 2. Pasca Produksi:

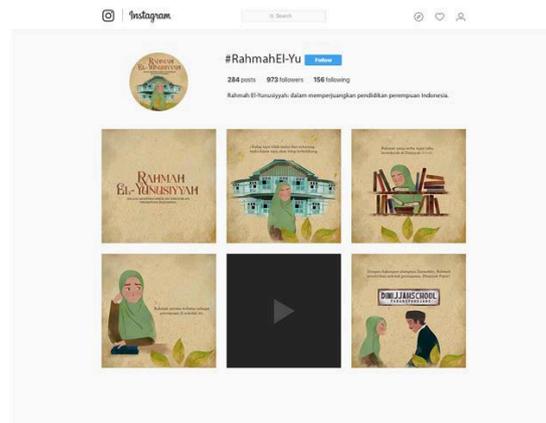
a. Rending dan Editing Motion Graphic.



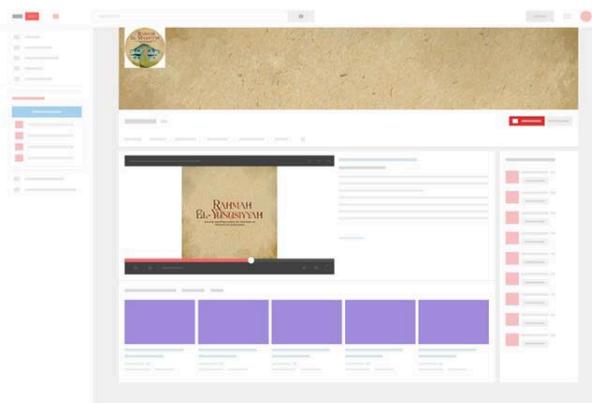
**Gambar 13.** Proses Rendering pada Software Adobe After Effect CS6

### 3. Bauran Media

Bauran media merupakan strategi dengan menggunakan lebih dari satu media (mix media) dan saling berhubungan. Bauran media ini dipilih terdiri dari media sosial yaitu Instagram dan Youtube. Visualiasi dengan menggunakan media sosial ini telah menjadi budaya populer yang dianut oleh masyarakat.



**Gambar 14.** Mockup Instagram Rahmah El-Yunusiyah dalam Memperjuangkan Pendidikan Perempuan (Sumber: Penulis)



**Gambar 14.** Mockup Youtube Rahmah El-Yunusiyah dalam Memperjuangkan Pendidikan Perempuan (Sumber: Penulis)

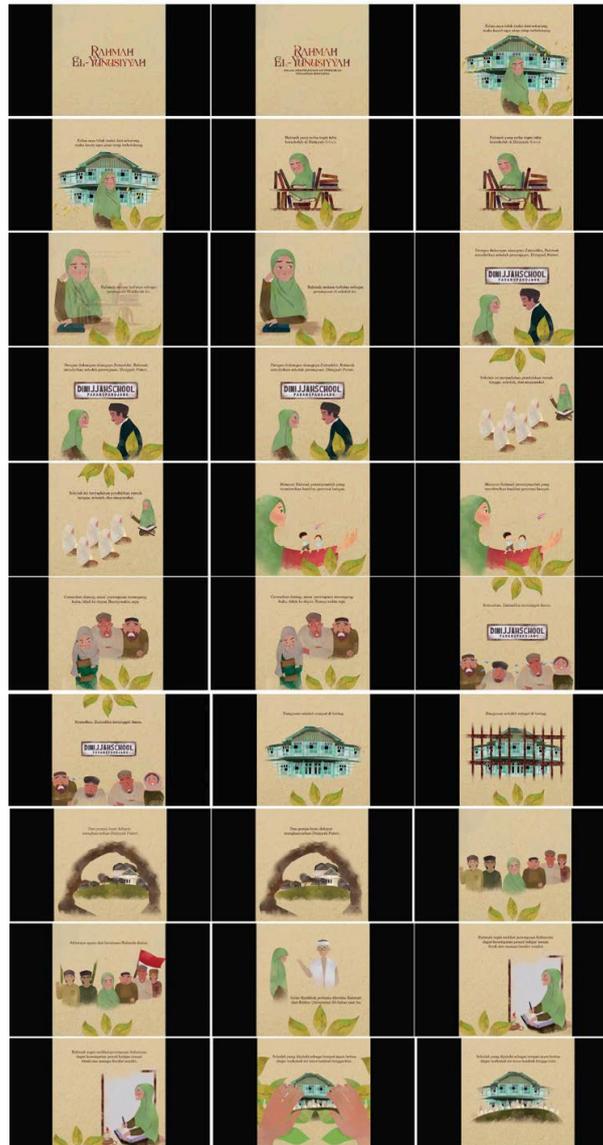
## KESIMPULAN

Rahmah El-Yunusiyah merupakan seorang wanita Minangkabau yang ikut terlibat dalam arus “pembaharuan” modernisasi di bidang pendidikan bagi kaum perempuan. Menurut Rahmah El-Yunusiyah wanita akan berperan sebagai pendidik anak. Generasi dari negara yang melahirkan anak-anak secara alamiah adalah generasi yang memiliki

ikatan emosional paling dekat dengan anak-anak. Perempuan memainkan peran yang sangat penting dan berpengaruh sesuai dengan harkat dan kodrat yang melekat pada dirinya. Generasi muda bangsa dibentuk, ditentukan, dan diwarnai oleh mereka.

Perjuangan tokoh perempuan Rahmah El-Yunusiyah ini akan di sosialisasikan kepada masyarakat sebagai upaya mengenalkan dan pendidikan massa. Konsep tersebut akan diwujudkan melalui media informasi motion graphic di tengah visual media culture yang sedang trend ini. Melalui bahasa visual yang berbentuk motion graphic ini, diharapkan masyarakat terutama generasi muda dapat tertarik terhadap perjuangan Rahmah El-Yunusiyah dalam pendidikan perempuan.

Ketika remaja berhubungan dengan orang dewasa, mereka memiliki model yang dapat dijadikan panutan. Mereka termotivasi untuk berperilaku seperti orang dewasa dimana usia ini merupakan pencarian identitas diri (T Rahmania, 2023). Meskipun secara hukum sudah dewasa, remaja yang melanjutkan pendidikan atau kuliah akan tetap bersama dengan teman sebayanya dan akan terus berperilaku seperti remaja, bukan orang dewasa. Mereka hampir tidak pernah memiliki kesempatan atau insentif untuk menguasai tugas-tugas perkembangan orang dewasa jika mereka tetap berada dalam kondisi ketergantungan ini. Perancangan ini diharapkan target audience menemukan poin penting dari Rahmah El-Yunusiyah sebagai model peran untuk diteladani, sehingga memperoleh motivasi untuk mencontoh perilaku sesuai garis-garis yang dianut.



**Gambar 14.** Screenshot Gambaran Motion Graphic (Sumber: Penulis)

## ACKNOWLEDGMENT

Perguruan Diniyyah Puteri, Padangpanjang.

Syafrini Fitri, Kepala Divisi Public Relation Perguruan Diniyyah Puteri, Perguruan Diniyyah Puteri, Padangpanjang.

Zurneli Zubir, Peneliti Balai Pelestarian Nilai Budaya Sumatera Barat, Balai Pelestarian Nilai Budaya Sumatera Barat.

Muhammad Affif, Motion Graphic Designer.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, N (2017). Rahmah El Yunusiyah Kartini Padang Panjang (1900-1969). *Jurnal Sosiologi Agama*, [ejournal.uin-suka.ac.id, https://ejournal.uin-suka.ac.id/ushuluddin/SosiologiAgama/article/view/1157](https://ejournal.uin-suka.ac.id/ushuluddin/SosiologiAgama/article/view/1157)
- Dameria, A. (2007). Color Basic, Pandua Dasar Warna Untuk Desainer dan Industri Grafika. In *Auditing dan Jasa Assurance*.
- FEBRINA, RC (2021). *Peranan Rahmah El Yunusiyah Dalam Pendidikan Perempuan Sumatera Barat Pada Tahun 1923-1937.*, [repositori.unsil.ac.id, http://repositori.unsil.ac.id/4669/](http://repositori.unsil.ac.id)  
<http://kompasiana.com>, "Visual Storytelling, Mengapa dan Bagaimana?" (April 2019)
- Kusumah, SD (2013). Studi Tentang Model Pendidikan Karakter Di Pesantren Moderen Dinniyah Puteri" Perguruan Dinniyah Puteri" Padang Panjang, Sumatera Barat. *Patanjala: Journal of Historical ...*, [ejournalpatanjala.kemdikbud.go.id, http://ejournalpatanjala.kemdikbud.go.id/patanjala/index.php/patanjala/article/view/154](http://ejournalpatanjala.kemdikbud.go.id)
- Maharsi, I (2016). *Ilustrasi.*, [books.google.com,](https://books.google.com)  
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=AH58DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=ilustrasi&ots=-as5axPpcz&sig=RS882DsA31bML-ZzzUXiVdgCLvg>
- Male, A. (2017). Illustration A Theoretical and Contextual Perspective. In *Bloomsbury Visual Arts*.
- Rahmania, T (2023). *Psikologi perkembangan.*, [books.google.com,](https://books.google.com)  
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=RzTWEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=psikologi+perkembangan+sepanjang+rentang+kehidupan&ots=R6t5FTjh0T&sig=BojrTbqooQft4ZJqjTb6ifirs3Q>
- Rasyad, Leon Salim dan Hasniah Saleh. 1991. Hajjah Rahmah El Yunusiyah dan Zainuddin Labay El Yunusy. Jakarta: Pengurus Perguruan Diniyyah Puteri Padangpanjang.
- Rustan, Suriyanto. 2014. Layout Dasar Dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Video url:

