

## ABSTRAK

Cerita Bergambar Dalam Bentuk *Motion Graphic* Kaba Anggun Nan Tongga dilatarbelakangi oleh memperkenalkan cerita rakyat ini yang mengisahkan petualangan, tanggungjawab, harga diri dan kisah cinta antara Anggun Nan Tongga dengan Gondan Gondoriah, untuk menghidupkan kembali kisah Kaba Anggun Nan Tongga (Hikayat Anggun Cik Tunggal, Melayu) di masyarakat Minang.

Perancangan membutuhkan data – data yang akan membantunya dalam proses mendesain, dimana dilakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Dari data, dilakukan analisis dengan menggunakan metode analisis data yaitu teori analisis S.W.O.T membahas mengenai kekuatan *motiongraphic* dan melihat dari sisi kelemahan yang menjadi motivasi untuk meningkatkan pesan dalam *motiongraphic*, dan melihat respon dari masyarakat tentang cerita bergambar Kaba Anggun Nan Tongga, sehingga bisa meminimalisir ancaman perilaku tentang menyepelkan cerita bergambar dalam bentuk *motiongraphic* Kaba Anggun Nan Tongga.

Proses perancangan menghasilkan media utama berupa *motiongraphic* yang berdurasi 00.07.01 detik yang menampilkan tayangan petualangan, tanggungjawab, harga diri dan kisah cinta antara Anggun Nan Tongga dengan Gondan Gondoriah. Cerita bergambar dalam bentuk *motion graphic* Kaba Anggun Nan Tongga dilengkapi media pendukung seperti Stiker, X-Banner, Buku Gambar Mewarnai, Poster, Standing Karakter, Meja Belajar, *Totebag*, *T-Shirt*, Cover CD, dan Kotak Pensil Warna.

Kata kunci :Cerita Bergambar, *Motion Graphic*, Kaba Anggun Nan Tongga