

**TUGAS AKHIR KEKARYAAN**

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI  
PENGENALAN KAIN TENUN LURIK UNTUK SISWA  
SMK DI BOYOLALI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Desain  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Universitas Sahid Surakarta



Disusun oleh:  
**Andina Aulia Agustina**  
**NIM. 2022021014**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI  
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA  
2026**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI PENGENALAN KAIN  
TENUN LURIK UNTUK SISWA SMK DI BOYOLALI**

Disusun oleh:  
**Andina Aulia Agustina**  
**2022021014**

Tugas Akhir/kekaryaan ini telah disetujui  
Untuk dipertahankan dihadapan Dosen Penguji Tugas Akhir  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Universitas Sahid Surakarta


Pada Tanggal : 06 Oktober 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0610068302

  
Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0606077302

Kepala Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

  
Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn.

NIDN. 0622048001

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI PENGENALAN KAIN  
TENUN LURIK UNTUK SISWA SMK DI BOYOLALI**

Disusun oleh:  
**Andina Aulia Agustina**  
**2022021014**

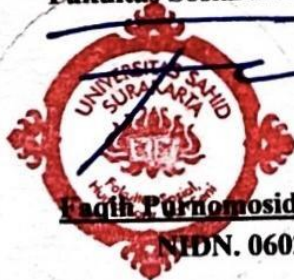
Tugas Akhir/kekaryaan ini telah diterima dan disahkan  
Oleh Dewan Penguji Tugas Akhir  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Universitas Sahid Surakarta

Pada Tanggal : 23 Januari 2026

1. Penguji I  
Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn.  
NIDN : 0610068302
2. Penguji II  
Nama : Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn.  
NIDN : 0606077302
3. Penguji III  
Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn. M.Sn  
NIDN : 0630017802



**Dekan**  
**Fakultas Sosial Humaniora dan Seni**



**Yaqin Purnomosidi, S.Psi., M.Si**  
**NIDN. 0602058801**

**Ketua Program Studi**  
**Desain Komunikasi Visual**



**Yudi Wibowo S.Pd., M.Sn**  
**NIDN. 0622048001**

**SURAT PERNYATAAN  
ORISINIL KARYA ILMIAH**

---

---

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Andina Aulia Agustina**

NIM : **2022021014**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir

Judul : **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI PENGENALAN KAIN TENUN LURIK UNTUK SISWA SMK DI BOYOLALI**

adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan / karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 14 Oktober 2025

Yang Menyatakan



**(Andina Aulia Agustina)**

NIM: 2022021014

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Andina Aulia Agustina**  
NIM : **2022021014**  
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**  
Fakultas : **Sosial Humaniora dan Seni**  
Jenis Karya : **Tugas Akhir**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (**Non Exclusive Royalty Free Right**) atas Tugas Akhir Penelitian saya yang berjudul : Perancangan Motion Graphic Sebagai Pengenalan Kain Tenun Lurik Untuk Siswa SMK di Boyolali Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan pembimbing sebagai *co author* atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Surakarta

Pada Tanggal : 14 Oktober 2025

Yang membuat pernyataan,



(Andina Aulia Agustina)

NIM: 2022021014

## **PERSEMBAHAN**

Kepada mereka yang telah memberi doa dan dukungan baik moral ataupun material dalam tugas akhir ini.

**Tuhan Yang Maha Esa**

**Ibu, Ayah, dan Kakak**

**Bapak dan Ibu Dosen DKV Universitas Sahid Surakarta**

**Teman-teman DKV Universitas Sahid Surakarta**



## **MOTTO**

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah:6)



## RINGKASAN

Tugas akhir ini berfokus pada perancangan motion graphic sebagai media pengenalan kain tenun lurik, khususnya motif Tuluh Watu, kepada siswa SMK. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan pemahaman generasi muda terhadap kain lurik dibandingkan batik, terutama pada motif tradisional, sehingga diperlukan media yang mampu menarik perhatian sekaligus menyampaikan informasi secara jelas. Tujuan perancangan adalah menghasilkan media edukasi digital yang modern, informatif, edukatif, dan menarik secara visual. Motion graphic dirancang dengan gaya visual kartun yang komunikatif dan menyenangkan, memadukan elemen tradisional dan modern agar relevan bagi audiens siswa SMK. Metode yang digunakan adalah design thinking, yang mencakup lima tahapan: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Tahap empathize dilakukan melalui observasi, survey, dan wawancara untuk memahami kondisi, preferensi, dan persepsi siswa terhadap kain lurik, kemudian tahap define merumuskan masalah utama dan kebutuhan audiens, tahap ideate menghasilkan berbagai konsep visual dan naratif, dan tahap prototype menciptakan versi awal motion graphic yang menggabungkan animasi kartun, ilustrasi motif Tuluh Watu, warna tersier yang hangat, serta tipografi kombinasi sans serif dan dekoratif. Hasil perancangan berupa konsep dan prototype motion graphic yang mampu mengenalkan motif Tuluh Watu secara jelas dan menarik, dengan gaya visual yang ringan dan komunikatif, serta penggunaan warna dan tipografi yang mendukung keterbacaan dan estetika, sehingga menghadirkan media visual modern yang informatif dan relevan bagi siswa SMK.

**Kata Kunci:** Motion Graphic, Kain Tenun Lurik, Motif Tuluh Watu, Desain Edukatif, Design Thinking, Visual Kartun.

## ABSTRACT

*This final project focuses on designing motion graphics to introduce vocational high school students to lurik woven fabric, especially the Tuluh Watu motif. This design is motivated by the low interest and limited understanding of the younger generation toward lurik fabric compared to batik, especially regarding traditional motifs, so media is needed to attract attention while conveying information clearly. The objective of the design is to produce a digital educational media that is modern, informative, educative, and visually appealing. Motion graphics are designed with a communicative, fun cartoon visual style that combines traditional and modern elements to resonate with vocational high school students. The method used design thinking with five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. The empathize stage is carried out through observation, surveys, and interviews to understand the conditions, preferences, and perceptions of students towards lurik fabric, the define stage formulates the main problems and needs of the audience, the ideate stage produces various visual and narrative concepts, and the prototype stage creates an initial version of the motion graphic that combines cartoon animation, Tuluh Watu motif illustrations, warm tertiary colors, and a combination of sans serif and decorative typography. The resulting design consists of a motion graphic concept and prototype that clearly and engagingly introduces the Tuluh Watu motif. It uses a light, communicative visual style, with color and typography that support readability and aesthetics. This creates a modern, informative, and relevant visual medium for vocational school students.*

**Keywords:** *Motion Graphic, Lurik Woven Fabric, Tuluh Watu Motif, Design Education, Design Thinking, Cartoon Visuals*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tugas akhir karya ini yang berjudul “Perancangan Motion Graphic sebagai Pengenalan Kain Tenun Lurik untuk Siswa SMK di Boyolali”. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Tugas Akhir Karya untuk memperoleh gelar Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sosial Humaniora dan Seni, Universitas Sahid Surakarta. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, penyusunan proposal ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Sri Huning Anwaringsih, ST., M.Kom., selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Ibu Dr. Erwin Kartinawati Purwasita, S.I.Kom., M.I.Kom., selaku wakil Rektor Bidang Akademik, Keahasiswaan, Alumni dan Kerja Sama Universitas Sahid Surakarta.
3. Ibu Destina Paningrum, SE., MM., selaku Wakil Rektor Bidang Sumber daya, Kepegawaian dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
4. Bapak Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si., selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.

5. Bapak Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta
6. Bapak Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn., Sebagai dosen pembimbing 1 yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan hati senantiasa membimbing, memberikan arahan yang jelas, saran yang membangun, serta dorongan semangat yang tiada henti, sehingga penulis dapat melalui setiap tahapan penyusunan tugas akhir ini dengan lebih terarah dan percaya diri.
7. Bapak Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn., Sebagai dosen pembimbing 2 yang dengan penuh kesabaran memberikan petunjuk, bimbingan, saran, arahan serta dorongan semangat selama penyusunan tugas akhir ini.
8. Saya menyampaikan karya ini sebagai hadiah untuk Ayah, Ibu, dan kakak-kakak saya yang selalu menjadi sumber kekuatan dan kasih sayang yang tak terbatas. Saya mengucapkan terima kasih banyak atas doa, dukungan, dan pengorbanan yang tak terukur, yang telah membawa saya sampai ke titik ini.
9. Kepada seorang yang tak kalah penting kehadirannya, Kaisar Rifki Jaya terimakasih telah menjadi sosok rumah yang selalu ada buat saya, telah berkontribusi banyak dalam penulisan tugas akhir ini, sudah mau mendengarkan keluh kesah saya sepanjang pembuatan tugas akhir ini. Harapan saya semoga kita bisa sukses bersama sesuai dengan apa yang kita impikan.

10. Teman teman DKV angkatan 22 yang sudah banyak membantu dan memberikan informasi dalam proses pengerjaan sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir kekaryaannya ini.
11. Segenap Staff Pengajar dan Karyawan Universitas Sahid Surakarta.
12. Semua pihak yang membantu dan mendukung penulis yang tidak dapat dicantumkan disini.

Penulis berharap proposal tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mengenalkan warisan budaya lokal yaitu kain tenun lurik kepada anak-anak muda. Penulis juga menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Surakarta, 09 Oktober 2025

Andina Aulia Agustina

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
RINGKASAN .....	vii
ABSTRACT .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
BAB I - PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan .....	10
D. Manfaat .....	10
E. Tinjauan Pustaka .....	11
F. Metode Perancangan .....	16
G. Sistematika Penulisan .....	25

BAB II - IDENTIFIKASI DATA.....	26
A.    Pengertian Perancangan .....	26
B.    Pengertian Video .....	25
C.    Animasi.....	27
D.    Motion Graphic.....	30
E.    Kain Tenun Lurik.....	34
F.    SMK di Boyolali.....	40
G.    Data Wawancara.....	45
H.    Analisis SWOT.....	46
BAB III - KONSEP KEKARYAAN.....	49
A.    Analisa Data .....	49
B.    Strategi Kreatif .....	52
C.    Media Plan .....	80
BAB IV - PERWUJUDAN KARYA .....	88
A.    Perancangan Karya.....	88
B.    Media Pendukung.....	104
BAB V - PENUTUP.....	139
a.    Simpulan.....	139
b.    Saran.....	140
c.    Daftar Pustaka.....	141
d.    Glosarium .....	143

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. 1</b>	Survey Persepsi ketertarikan terhadap tenun lurik.....	5
<b>Gambar 1. 2</b>	Survey Persepsi ketertarikan terhadap tenun lurik.....	6
<b>Gambar 1. 3</b>	Survey Persepsi ketertarikan terhadap tenun lurik.....	6
<b>Gambar 1. 4</b>	Survey Persepsi ketertarikan terhadap tenun lurik.....	8
<b>Gambar 1. 5</b>	Metode Perancangan Audio Visual .....	16
<b>Gambar 2. 1</b>	Corak Cacahan, Lajuran, dan Pakan Malang .....	35
<b>Gambar 2. 2</b>	Corak Kluwung.....	36
<b>Gambar 2. 3</b>	Corak Sapit Urang.....	36
<b>Gambar 2. 4</b>	Corak Udan Liris.....	37
<b>Gambar 2. 5</b>	Corak Tuluh Watu.....	38
<b>Gambar 2. 6</b>	Corak Liwatan.....	38
<b>Gambar 2. 7</b>	SMK di Boyolali.....	40
<b>Gambar 2. 11</b>	Ibu Nurul Chotimah .....	45
<b>Gambar 3. 1</b>	Karakter Anak Remaja.....	53
<b>Gambar 3. 2</b>	Layout rule of third .....	53
<b>Gambar 3. 3</b>	Warna flat coklat dan hijau .....	54
<b>Gambar 3. 4</b>	Font Jawa Palsu.....	55
<b>Gambar 3. 5</b>	Font Poppins .....	56
<b>Gambar 3. 6</b>	Ilustrasi style cerah.....	56
<b>Gambar 3. 7</b>	Matrik Visual .....	57
<b>Gambar 3. 8</b>	Moodboard.....	70
<b>Gambar 3. 9</b>	Laptop Ideapad Gaming.....	71
<b>Gambar 3. 10</b>	Iphone 11 .....	72
<b>Gambar 3. 11</b>	Mouse Logitech M212 .....	73
<b>Gambar 3. 12</b>	Alat Tulis Menulis .....	74
<b>Gambar 3. 13</b>	Stylus Pen Gojodog.....	75
<b>Gambar 3. 14</b>	Tab Huawei MatePad T 10 .....	75
<b>Gambar 3. 15</b>	CorelDraw.....	76
<b>Gambar 3. 16</b>	Adobe After Effect 2023.....	77
<b>Gambar 3. 17</b>	Ibis Paint x Sumber .....	78
<b>Gambar 3. 18</b>	Microsoft Word.....	79
<b>Gambar 3. 19</b>	Poster Animasi.....	81
<b>Gambar 3. 20</b>	Media Plan Kaos .....	81
<b>Gambar 3. 21</b>	Media Plan Stiker.....	82
<b>Gambar 3. 22</b>	Media Plan Gantungan Kunci.....	83
<b>Gambar 3. 23</b>	Media Plan Roll Banner.....	84
<b>Gambar 3. 24</b>	Media Plan Standing Karakter Sumber (Google).....	84
<b>Gambar 3. 25</b>	Media Plan Notebook.....	85
<b>Gambar 3. 26</b>	Media Plane Mug.....	86
<b>Gambar 3. 27</b>	Media Plan QR Qode .....	86
<b>Gambar 3. 28</b>	Media Plan Totebag .....	87
<b>Gambar 4. 1</b>	Karakter taluwari sketsa.....	91
<b>Gambar 4. 2</b>	Karakter taluwari final desain .....	91
<b>Gambar 4. 3</b>	Animasi 2D Video Edukasi - Reboisasi - (Motion Graphic).....	92
<b>Gambar 4. 4</b>	Animasi Rumah Una si Orang Utan Mengenal Hutan Hujan Tropis .....	92
<b>Gambar 4. 6</b>	Screenshot gambar vektor background tlingsing di corel draw.....	94

<b>Gambar 4. 7</b>	Screenshot gambar vektor aset animasi di corel draw.....	94
<b>Gambar 4. 8</b>	Screenshot proses dubbing menggunakan memo suara smartphone .....	95
<b>Gambar 4. 9</b>	Screenshot proses pembuatan animasi motion graphic di after effect.....	96
<b>Gambar 4. 10</b>	Screenshot proses pembuatan animasi motion graphic di after effect.....	96
<b>Gambar 4. 11</b>	Screenshot proses rendering animasi di after effect .....	97
<b>Gambar 4. 12</b>	Screenshot proses audio mixing di capcut.....	98
<b>Gambar 4. 13</b>	Screenshot proses audio mixing di capcut.....	98
<b>Gambar 4. 14</b>	Sketsa Poster .....	103
<b>Gambar 4. 15</b>	Guideline Poster.....	104
<b>Gambar 4. 16</b>	Colorguide Poster.....	104
<b>Gambar 4. 17</b>	Desain Akhir Poster Taluwari.....	105
<b>Gambar 4. 18</b>	Mockup Poster .....	106
<b>Gambar 4. 19</b>	Sketsa Kaos .....	107
<b>Gambar 4. 20</b>	Guideline Kaos.....	107
<b>Gambar 4. 21</b>	Colorguide Kaos .....	108
<b>Gambar 4. 22</b>	Desain Akhir Kaos Depan.....	108
<b>Gambar 4. 23</b>	Desain Akhir Kaos Belakang .....	109
<b>Gambar 4. 24</b>	Mockup Kaos Depan Belakang.....	109
<b>Gambar 4. 25</b>	Sketsa Stiker.....	110
<b>Gambar 4. 26</b>	Guideline Stiker .....	110
<b>Gambar 4. 27</b>	Cologuide Stiker .....	111
<b>Gambar 4. 28</b>	Desain Akhir Stiker 1.....	111
<b>Gambar 4. 29</b>	Desain Akhir Stiker 2.....	112
<b>Gambar 4. 30</b>	Mockup Stiker.....	112
<b>Gambar 4. 31</b>	Sketsa Gantungan Kunci.....	113
<b>Gambar 4. 32</b>	Guideline Gantungan Kunci.....	113
<b>Gambar 4. 33</b>	Cologuide Gantungan Kunci.....	114
<b>Gambar 4. 34</b>	Desain Akhir Gantungan Kunci 1 .....	114
<b>Gambar 4. 35</b>	Desain Akhir Gantungan Kunci 2 .....	115
<b>Gambar 4. 36</b>	Mockup Gantungan Kunci .....	115
<b>Gambar 4. 37</b>	Sketsa Roll Banner .....	116
<b>Gambar 4. 38</b>	Guideline Roll Banner .....	117
<b>Gambar 4. 39</b>	Colorguide Roll Banner .....	118
<b>Gambar 4. 40</b>	Desain Akhir Roll Banner.....	119
<b>Gambar 4. 41</b>	Mockup Roll Banner.....	120
<b>Gambar 4. 42</b>	Sketsa Notebook .....	121
<b>Gambar 4. 43</b>	Guideline Notebook .....	121
<b>Gambar 4. 44</b>	Colorguide Notebook .....	122
<b>Gambar 4. 45</b>	Desain Akhir Notebook.....	123
<b>Gambar 4. 46</b>	Mockup Notebook .....	124
<b>Gambar 4. 47</b>	Sketsa Mug.....	125
<b>Gambar 4. 48</b>	Guideline Mug .....	125
<b>Gambar 4. 49</b>	Cologuide Mug .....	126
<b>Gambar 4. 50</b>	Desain Akhir Mug.....	126
<b>Gambar 4. 51</b>	Mockup Mug.....	127
<b>Gambar 4. 52</b>	Sketsa Kartu QR Code .....	128
<b>Gambar 4. 53</b>	Guideline Kartu QR Code .....	128
<b>Gambar 4. 54</b>	Colorguide Kartu QR Code.....	129
<b>Gambar 4. 55</b>	Desain Akhir Kartu QR Code .....	130
<b>Gambar 4. 56</b>	Mockup Kartu QR Code .....	130

<b>Gambar 4. 57</b> Sketsa Standing Character.....	131
<b>Gambar 4. 58</b> Guideline Standing Character .....	132
<b>Gambar 4. 59</b> Colorguide Standing Character .....	133
<b>Gambar 4. 60</b> Desain Akhir Standing Character.....	134
<b>Gambar 4. 61</b> Mockup Standing Character.....	135
<b>Gambar 4. 62</b> Sketsa Totebag .....	136
<b>Gambar 4. 63</b> Guideline Totebag.....	136
<b>Gambar 4. 64</b> Colorguide Totebag.....	137
<b>Gambar 4. 65</b> Desain Akhir Totebag .....	137
<b>Gambar 4. 66</b> Mockup Totebag.....	138



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> SWOT.....	45
<b>Tabel 3. 1</b> Storyline .....	61
<b>Tabel 3. 2</b> Storyboard .....	63
<b>Tabel 4. 1</b> Muse Karakter .....	88
<b>Tabel 4. 2</b> Ciri dan Sifat Karakter Taluwari .....	90
<b>Tabel 4. 3</b> Render Animasi .....	99



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Buku Konsultasi.....	147
----------------------------------	-----

