

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak jenis kain tradisional, yang menyebar di berbagai daerah di Nusantara dan mencerminkan budaya serta identitas masyarakat setempat. Beberapa contoh kain tradisional seperti tenun ikat, songket, ulos, tapis, dan gringsing dibuat dengan cara, motif, dan fungsi yang berbeda-beda di setiap daerah. Kain tradisional ini tidak hanya digunakan sebagai pakaian, tetapi juga menjadi gambaran dari nilai estetika, simbol sosial, hingga peran dalam ritual kehidupan masyarakat lokal. Misalnya, kain tenun ikat di Nusa Tenggara Timur memiliki motif yang penuh makna simbolik, sedangkan kain songket di beberapa daerah menggambarkan identitas budaya serta status sosial penggunanya. Penelitian menunjukkan bahwa kain tradisional ini memainkan peran penting dalam menjaga warisan budaya, serta menjadi bagian dari sumber pendapatan bagi para pengrajin di komunitasnya. (Ulfa et al., 2023)

Di antara berbagai jenis kain tradisional, batik adalah salah satu yang paling terkenal di Indonesia. Batik dibuat dengan cara mewarnainya menggunakan lilin terlebih dahulu sebelum dicelup, sehingga muncul motif-motif khas yang memiliki arti dalam budaya. Keistimewaan batik telah dikenal di seluruh dunia pada 2 Oktober 2009, UNESCO mengakui batik sebagai Warisan Budaya Tak Benda yang mewakili identitas dan kreativitas masyarakat Indonesia. Pengakuan ini menunjukkan bahwa batik merupakan

salah satu hasil kebudayaan tekstil Indonesia yang sangat berharga secara sejarah dan sosial. (Evita et al., n.d.) Selain batik, Indonesia juga memiliki berbagai jenis kain tenun tradisional yang ada di berbagai daerah, salah satunya adalah kain tenun lurik yang berasal dari Jawa.

Kain tenun tidak hanya sekadar benda tekstil biasa, tetapi juga menjadi gambaran dari nilai, estetika, dan filosofi masyarakat setempat. Kain tenun lurik yang memiliki ciri khas tersendiri berupa motif berupa garis-garis yang sederhana namun memiliki makna tertentu. Kata "lurik" sendiri berasal dari bahasa Jawa "lorek" yang artinya garis, sesuai dengan bentuk utamanya yang terdiri dari pola garis vertikal, horizontal, atau kombinasi keduanya. Bahkan, keberadaan lurik sudah diabadikan dalam relief Candi Borobudur yang menunjukkan penggunaan alat tenun gendong sederhana, sehingga lurik dianggap sebagai salah satu bentuk tenun tertua di Jawa. (Nareswari, 2020)

Meskipun kain lurik dan batik sama-sama merupakan kain tradisional Indonesia, generasi muda lebih mengenal dan tertarik pada batik dibandingkan lurik. Batik kini lebih banyak diajarkan di sekolah, digunakan dalam berbagai kegiatan sekolah, dan dipromosikan melalui media serta tren fashion modern. Berbeda dengan itu, kain lurik cenderung hanya dikenal sebagai kain tradisional yang sudah lama, tanpa banyak orang yang tahu sejarah, fungsi, dan nilai-nilai filosofis yang ada di dalamnya. Dibuktikan dengan data dari jurnal yang berjudul "Batik Sebagai Representasi Identitas Nasional Dalam Perspektif Gen Z", minat generasi muda, terutama Generasi Z terhadap penggunaan batik masih sangat tinggi dan belum mengalami penurunan yang signifikan. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menyukai batik, terutama ketika desainnya modern dan bisa digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari maupun kegiatan akademik. Tren batik modern seperti berkain membuktikan bahwa generasi muda masih tertarik pada batik selama desainnya sesuai dengan gaya hidup dan selera fashion mereka. Selain itu, menggunakan batik dianggap sebagai bentuk kebanggaan terhadap budaya lokal, tanda cinta tanah air, serta upaya menjaga identitas nasional, sehingga menunjukkan bahwa batik masih relevan dan diminati oleh Generasi Z.

Sedangkan berdasarkan jurnal yang berjudul “Diskursus Budaya Lurik Klaten”, dikemukakan bahwa dalam perkembangannya, karya-karya tradisional seperti kain tenun lurik mengalami penurunan minat oleh generasi muda karena masuknya modernisme dan perubahan pola budaya masyarakat. Jurnal ini jelas menyatakan bahwa kegiatan serta karya tradisional mulai ditinggalkan oleh generasi muda, termasuk kerajinan tenun lurik yang mengalami penurunan permintaan dan perubahan fungsi dari bahan busana sehari-hari menjadi produk simbolik atau seremonial. Penurunan minat ini diperkuat oleh perubahan nilai estetika dan fungsi, serta terputusnya proses pewarisan tradisi kepada generasi berikutnya. Selain itu, jurnal ini juga menekankan bahwa generasi muda kini tidak lagi menggunakan lurik sebagai bagian dari identitas kehidupan sehari-hari, melainkan lebih tertarik pada produk tekstil modern yang dianggap lebih praktis dan sesuai dengan cara konsumsi masyarakat di era post-modern. (Arumsari et al., 2018)

Meskipun sama-sama merupakan kain tradisional Indonesia, minat generasi muda terhadap kain lurik masih lebih rendah dibandingkan batik. Batik lebih dikenal, sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dan mendapat perhatian lebih melalui media dan tren busana, sementara lurik cenderung kurang diperkenalkan dan dipahami maknanya. Akibatnya, banyak siswa SMK yang mengenal batik, namun belum memiliki ketertarikan dan pemahaman yang memadai terhadap kain lurik sebagai warisan budaya lokal. Dan ada salah satu motif tradisional yang mulai terpinggirkan dibanding motif-motif lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pengrajin lurik di desa tlingsing klaten disebutkan bahwa dari banyaknya motif lurik tradisional yang dibuat di klaten khususnya di desa tlingsing, Bu Nurul salah satu pengrajin tenun lurik menyampaikan bahwa motif Tuluh Watu adalah motif yang kurang diminati dan bisa dibilang langka, tetapi motif tradisional lainnya seperti supit urang dan udan liris masih populer sampai sekarang. (Wawancara Ibu Nurul,2025)

Buku Lurik: Pesona, Ragam & Filosofi juga menyebutkan bahwa lurik memiliki peran penting dalam upacara adat Jawa, termasuk penggunaan motif Tuluh Watu dalam ritual seperti ruwatan. Namun, buku ini juga menegaskan bahwa lurik dengan makna filosofis, termasuk motif Tuluh Watu, saat ini sudah jarang digunakan dan dikenal karena faktor kerumitan produksi, minimnya regenerasi penenun, serta menurunnya minat generasi muda. Karena nya motif ini tidak sepopuler motif lain seperti udan liris atau Sapit

Urang yang lebih fleksibel untuk dipakai sehari-hari, namun tetap memiliki nilai filosofis dan estetika yang kuat.

Serta berdasarkan survei yang dilakukan kepada siswa jurusan Tata Busana di SMK N 1 Sambu dan SMK N 1 Nogosari, juga terbukti bahwa minat generasi muda terhadap kain tenun lurik masih lebih rendah dibandingkan batik. Terlihat dari hasil kuesioner yang disebar kepada 70 responden yang hasilnya:



**Gambar 1. 1** Survey Persepsi ketertarikan terhadap tenun lurik  
Sumber (Andina Aulia, 2026)

Berdasarkan hasil survei siswa jurusan Tata Busana di SMK N 1 Sambu dan SMK N 1 Nogosari, minat terhadap kain tenun lurik masih rendah. Sebanyak 77,1% siswa merasa biasa saja, 21,4% menunjukkan ketertarikan, dan sisanya tidak tertarik sama sekali.

Pemanfaatan kain lurik juga masih sedikit, di mana 51,4% jarang menggunakan, 48,6% tidak pernah menggunakan, dan hampir tidak ada yang sering memakainya.



**Gambar 1. 2** Hasil Kuesioner kepada siswa SMK di Boyolali Sumber (Andina Aulia 2026)

Diketahui juga bahwa sebagian besar responden belum mengenal motif lurik Tuluh Watu, ditunjukkan oleh data yang hasilnya 81,4% siswa menyatakan tidak pernah mendengarnya, sementara hanya 18,6% yang pernah mendengar.



**Gambar 1. 3** Hasil Kuesioner kepada siswa SMK di Boyolali Sumber (Andina Aulia,2026)

Seperti hasil sebelumnya yang menunjukkan bahwa tingkat pengenalan dan pemahaman terhadap motif lurik Tuluh Watu masih rendah, data pada diagram berikutnya menunjukkan bahwa preferensi dan penggunaan kain tradisional di kalangan responden tetap didominasi oleh batik. Dari jumlah responden, sebanyak 95,7% menyatakan lebih suka menggunakan kain batik, dan 98,6% mengaku lebih sering memakai batik dibandingkan dengan kain tenun lurik. Hal ini menunjukkan bahwa batik tetap menjadi pilihan utama bagi generasi muda dalam hal minat dan kebiasaan penggunaan, sementara kain tenun lurik masih kurang diminati dan belum menjadi pilihan utama.

Minimnya pengenalan, pemahaman, serta rendahnya minat dan penggunaan kain lurik di kalangan generasi muda, berpotensi menyebabkan semakin terpinggirkannya kain lurik dibandingkan batik terutama motif lurik tradisional. Oleh karena itu, diperlukan strategi edukasi dan inovasi yang berkelanjutan agar kain tenun lurik tetap dikenal, diminati, dan memiliki nilai relevan dalam perkembangan busana generasi muda.

Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, media motion graphic ditawarkan sebagai media edukasi kain tenun lurik kepada generasi muda. Motion graphic dipilih karena mampu menyampaikan informasi secara visual, dinamis, dan menarik, sehingga sesuai dengan kebiasaan siswa SMK jurusan Tata Busana yang sudah terbiasa menggunakan media digital.

Keunikan dari media ini terletak pada cara penyampaian informasi mengenai kain tenun lurik motif Tuluh Watu beserta makna filosofisnya melalui animasi bergerak yang disajikan secara modern dan mudah dipahami. Tujuan dari pengenalan motif Tuluh Watu ini adalah agar siswa jurusan Tata Busana dapat memahami, mengembangkan, dan mengaplikasikan motif tersebut dalam desain pakaian modern, sehingga kain lurik motif Tuluh Watu tetap relevan, memiliki nilai, dan tidak tertinggal oleh perkembangan tren busana saat ini.



**Gambar 1. 4** Hasil Kuesioner kepada siswa SMK di Boyolali  
Sumber (Andina Aulia)

Hasil survei ini memperkuat pemilihan media motion graphic, ditunjukkan oleh 95,7% responden yang setuju pengenalan kain tenun lurik dilakukan melalui animasi motion graphic. Tingginya persetujuan tersebut menunjukkan bahwa media ini dinilai menarik dan sesuai untuk meningkatkan minat serta pemahaman generasi muda terhadap kain tenun lurik motif Tuluh Watu.

Tugas Akhir ini menggunakan metode perancangan Design Thinking yang berfokus pada kebutuhan pengguna dalam penciptaan karya audio visual. Proses perancangan meliputi tahapan Empati (Empathize), Definisi (Define), Ideasi (Ideate), Prototipe (Prototype), dan Uji (Test). Namun, perancangan ini dilaksanakan hingga tahap Prototipe (Prototype). Meskipun tahap Uji (Test) belum dilakukan secara formal, hasil perancangan berupa prototype motion graphic telah diimplementasikan secara terbatas dengan cara diperlihatkan kepada pihak sekolah, sehingga karya dapat memberikan gambaran awal mengenai fungsi dan potensi media sebagai sarana pengenalan kain tenun lurik motif Tuluh Watu.



**B. Rumusan masalah?**

1. Bagaimana konsep perancangan motion graphic yang efektif sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan kain tenun lurik di SMK yang ada di Boyolali?
2. Bagaimana merancang motion graphic yang dapat menyampaikan edukasi pengenalan kain tenun lurik di SMK yang ada di Boyolali?

**C. Tujuan**

1. Membuat konsep perancangan motion graphic yang efektif sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan kain tenun lurik di SMK yang ada di Boyolali.
2. Merancang motion graphic yang dapat menyampaikan edukasi pengenalan kain tenun lurik di SMK yang ada di Boyolali.

**D. Manfaat**

1. Manfaat untuk Penulis
  - a. Memenuhi syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual (DKV).
  - b. Menambah pengalaman dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran berbasis motion graphic.
  - c. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan dalam proyek nyata yang bermanfaat bagi masyarakat.

2. Manfaat untuk Masyarakat
  - a. Membantu masyarakat, khususnya generasi muda, untuk lebih mengenal dan mengapresiasi kain tenun lurik sebagai warisan budaya lokal.
  - b. Mendukung upaya pelestarian budaya tradisional melalui pendekatan digital yang modern.
3. Manfaat untuk Akademik
  - a. Menyediakan referensi bagi mahasiswa yang mengambil tema, topik, atau media yang sama dalam tugas akhir.
  - b. Mendukung peningkatan kualitas tugas akhir mahasiswa.

#### **E. Tinjauan pustaka**

Dalam menyusun tinjauan pustaka, penulis memilih lima jurnal yang relevan untuk memperkuat landasan teori dan melihat kekurangan dari pendekatan sebelumnya dalam pembuatan motion graphic pengenalan kain tenun lurik di SMK di Boyolali.

Berikut adalah beberapa jurnal yang menjadi referensi dalam perancangan motion graphic ini:

Ida Ayu Nova Intan Wardani, Made Sutajaya, Moh Jafron Syah, dalam jurnal “Penggunaan Media Pembelajaran Motion Graphic Mengakibatkan Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Secara Parsial dan Simultan pada Materi Sistem Gerak Kelas XI” (2025) Penelitian yang dilakukan oleh tim dari Universitas Pendidikan Ganesha ini menguji secara eksperimental bagaimana

penggunaan media motion graphic dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi, khususnya materi sistem gerak manusia. (Ayu et al., 2025) Perbedaan penelitian tersebut dengan perancangan ini terletak pada objek pembelajaran. Penelitian Undiksha menekankan pada mata pelajaran biologi yang bersifat sains murni, sementara perancangan ini berfokus pada ranah budaya, khususnya kain lurik dengan titik tekan pada motif Tuluh Watu. Selain itu, penelitian tersebut menggunakan eksperimen murni untuk membandingkan kelas kontrol dan eksperimen, sedangkan perancangan ini lebih menekankan pada pengembangan media berbasis desain kreatif dengan pendekatan Studio Antelope. Meskipun demikian, penelitian tersebut bermanfaat untuk perancangan ini karena memperkuat dasar argumentasi bahwa motion graphic secara empiris terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media yang saya rancang diharapkan juga mampu membangkitkan minat siswa SMK di Boyolali dalam memahami kekayaan budaya lurik, yang sebelumnya dianggap kuno dan kurang menarik.

Riyan Ardiyansyah, Rahmat Kurniawan, dan Evy Poerbaningtyas dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Motion Comic Cerita Pewayangan Bima dan Dewa Ruci untuk Krisis Identitas Pada Remaja” (2024). Jurnal ini menitikberatkan pada upaya menghadirkan media edukatif berbasis budaya melalui format motion comic yang diproyeksikan untuk remaja. Penelitian ini memfokuskan diri pada isu krisis identitas remaja serta strategi pencegahan perilaku negatif, dengan menekankan nilai-nilai luhur yang disampaikan lewat tokoh pewayangan. (Ardiyansyah et al., 2024) Hasil penelitian menunjukkan

bahwa media berbasis cerita (storytelling) memiliki potensi besar untuk mendukung pembentukan identitas positif remaja dan menjadikan pesan budaya lebih mudah diterima. (Ardiyansyah et al., 2024) Perbedaan mendasar dengan perancangan ini terletak pada format media dan metode yang dipakai penelitian tersebut menggunakan format motion comic dengan metode design thinking yang menekankan narasi mendalam, sedangkan perancangan ini menggunakan metode perancangan dari studio antelope yang berfokus pada eksplorasi visual motif lurik, penyusunan storyboard, dan produksi animasi. Dengan demikian, manfaat utama dari jurnal tersebut bagi perancangan ini adalah adanya pembelajaran mengenai pentingnya menyisipkan elemen cerita ke dalam media visual untuk menarik minat remaja, seperti dapat mengadaptasi prinsip storytelling tersebut ke dalam motion graphic lurik agar lebih interaktif dan relevan dengan audiens SMK di Boyolali.

Ismadi, I Ketut Sunarya, Edin Suhaedin PG, Angga Sukma Permana dalam jurnal “Peran SMK Negeri 1 Rota Bayat dalam pelestarian dan pengembangankerajinan tenun lurik Klaten” (2022). Penelitian yang dilakukan oleh dosen UNY di SMK Negeri 1 Rota Bayat ini menyoroti bagaimana sekolah vokasi dapat berperan besar dalam pelestarian budaya lokal, khususnya tenun lurik, melalui pembelajaran yang berbasis praktik langsung. Dalam penelitian tersebut, metode yang digunakan adalah kualitatif interdisipliner dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian menghasilkan temuan bahwa SMK Negeri 1 Rota Bayat tidak hanya berfungsi sebagai institusi pendidikan formal, tetapi juga sebagai pusat budaya yang berkontribusi aktif

dalam menjaga eksistensi lurik di Klaten, Jawa Tengah. (Ismadi et al., 2022) Sekolah ini memasukkan kriya tekstil ke dalam kurikulumnya, melibatkan siswa yang sebagian besar berasal dari keluarga perajin, dan menjalin kerja sama erat dengan komunitas lokal, sehingga keberadaan lurik tetap terjaga baik secara teknik maupun nilai filosofisnya. Perbedaan mendasar dengan perancangan ini terletak pada media dan strategi yang digunakan dalam mengenalkan lurik. Jika penelitian UNY masih mengandalkan metode konvensional berupa praktik menenun yang hanya bisa diikuti oleh siswa dengan latar belakang perajin, maka perancangan ini menghadirkan pendekatan baru berbasis digital melalui media motion graphic. Dengan demikian, manfaat dari jurnal ini bagi perancangan ini sangatlah signifikan, karena memberikan landasan kuat bahwa SMK memang memiliki posisi strategis sebagai benteng pelestarian budaya, sekaligus menjadi pembanding untuk menunjukkan kebaruan ide yang diusung penulis, yaitu penggunaan media motion graphic sebagai strategi pelestarian lurik yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi dan gaya belajar generasi muda saat ini.

Candra Krida Mustika dalam jurnal “Perancangan Motion Graphic sebagai Media Kampanye Tentang Sampah Plastik” (2025) Jurnal ini membahas tentang perancangan motion graphic sebagai media kampanye, khususnya dalam menyampaikan pesan-pesan sosial dan gaya hidup. Dalam penelitian ini dijelaskan tahapan perancangan mulai dari riset audiens, perumusan konsep visual, pemilihan gaya animasi, hingga strategi distribusi melalui media digital. Hasil penelitian menegaskan bahwa motion graphic efektif digunakan sebagai sarana kampanye karena mampu menarik perhatian audiens sekaligus

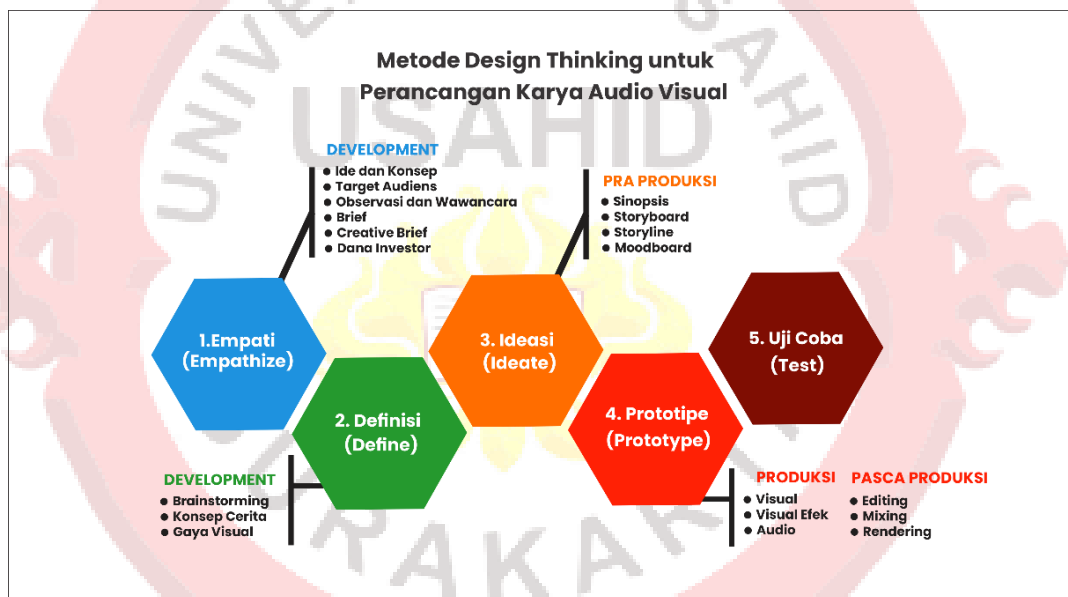
menyampaikan pesan yang persuasif. (Mustika, 2025) Perbedaan dengan perancangan ini adalah fokus penelitian tersebut lebih menekankan pada aspek kampanye dan promosi, sedangkan perancangan ini bertujuan untuk edukasi budaya. Meski demikian, manfaat yang dapat diambil dari jurnal tersebut adalah strategi riset audiens dan distribusi konten yang dijelaskan dalam jurnal ini dapat digunakan untuk memastikan motion graphic kain lurik saya bisa sampai ke target audiens, yaitu siswa SMK, melalui media yang mereka gunakan sehari-hari seperti YouTube atau Instagram.

Fadhillah Riski Aisyah Nasution, AuliaRahman, Ambiyar, Usmeldi dalam jurnal “Meta Analisis: Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Mendukung Pembelajaran Di Smk” (2025) Jurnal tersebut membahas berbagai penelitian yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital di SMK. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, tingkat efektivitas media tersebut sangat dipengaruhi oleh kualitas desain instruksional yang diterapkan. (Digital et al., 2025) Perbedaan dengan perancangan proposal ini terletak pada fokus penelitian. Jurnal tersebut hanya meninjau efektivitas media digital secara umum, sedangkan perancangan proposal ini berwujud produk spesifik berupa motion graphic yang mengangkat tema kain lurik sebagai media edukasi. Dengan demikian, perancangan ini lebih mengarah pada penerapan nyata daripada sekadar analisis teoretis. Manfaat penelitian ini bagi perancangan ini adalah memberikan dasar teoritis bahwa media digital terbukti efektif untuk siswa SMK. Hal ini menjadi penguat keyakinan penulis

dalam mengembangkan motion graphic tentang kain lurik, dengan memperhatikan desain instruksional yang baik agar pesan budaya dapat tersampaikan secara menarik dan mudah dipahami.

## F. Metode Perancangan

Metode perancangan yang dipilih memanfaatkan teknik yang umum dipakai dalam merancang animasi, yaitu Design Thinking untuk Perancangan Karya Audio Visual.



**Gambar 1. 5** Metode Perancangan Audio Visual  
Sumber (Andina Aulia, 2025)

## 1. Empati (Empathize)

Tahap Empathize adalah bagian dari tahap development, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam tentang audiens sebagai pengguna karya audio visual. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui kebutuhan, permasalahan, serta ciri-ciri audiens agar bisa menjadi dasar dalam merancang karya audio visual yang sesuai dan tepat sasaran. Adapun pada tahap Empathize meliputi:

### a. Ide dan Konsep

Tahap ide dan konsep adalah langkah pertama untuk menemukan gagasan mendasar yang akan menjadi dasar dalam merancang karya. Pada tahap ini menemukan masalah, menetapkan fokus utama desain, dan mengembangkan ide-ide awal yang berkaitan dengan tujuan proyek, yaitu mengenalkan kain tenun lurik, terutama motif Tuluh Watu, kepada siswa SMK. Gagasan dan konsep ini menjadi panduan kreatif yang akan diterapkan dalam pengembangan motion graphic.

### b. Target Audiens

Menentukan target audiens adalah langkah penting untuk mengidentifikasi kelompok pengguna yang akan menjadi fokus utama dari media yang dibuat. Dalam karya akhir ini, sasaran utamanya adalah siswa di SMK di Boyolali, yang merupakan remaja dengan minat tinggi terhadap teknologi dan lebih terbuka terhadap media visual terkini. Dengan mengenali target audiens, desain dapat disesuaikan sehingga pesan budaya yang

disampaikan dapat diterima dengan lebih baik dan terasa lebih sesuai bagi mereka.

c. Observasi dan Wawancara

Tahap kuesioner dan wawancara dilakukan untuk memahami pengetahuan, pandangan, serta minat responden mengenai kain tenun lurik, dengan fokus khusus pada motif Tuluh Watu yang saat ini mulai terpinggirkan daripada motif motif lurik lainnya. Kuesioner terdiri dari berbagai pertanyaan yang mengukur sejauh mana responden memahami, tertarik pada lurik, serta pandangan mereka tentang penggunaan motif tradisional di zaman modern. Selain kuesioner, juga dilakukan wawancara dengan pengrajin lurik, contohnya Ibu Nurul, untuk mendapatkan informasi langsung mengenai cara pembuatan lurik dan situasi motif Tuluh Watu di lapangan. Temuan dari kuesioner dan wawancara ini menjadi dasar untuk memahami dengan lebih baik kebutuhan audiens, serta membantu menentukan cara edukatif yang paling tepat dalam merancang motion graphic.

d. Brief

Brief merupakan sekumpulan data yang telah di peroleh dari observasi. Brief ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang di peroleh dari observasi mengenai kain tenun lurik.

e. Creative Brief

Creative Brief merupakan tahap untuk mengumpulkan serta menjelaskan data-data mengenai hal yang di perlukan dalam proses creative. Creatif brief ini digunakan sebagai acuan untuk menjalankan proses perancangan karya motion graphic pengenalan kain tenun lurik untuk siswa SMK di Boyolali.

f. Dana Investor

Tahap dana investor menjelaskan estimasi kebutuhan biaya dalam proses perancangan motion graphic, mulai dari biaya produksi visual, pembuatan animasi, perangkat lunak, hingga distribusi. Pengelolaan anggaran ini penting untuk memastikan proyek dapat berjalan dengan efektif dan efisien tanpa mengurangi kualitas karya. Dengan perencanaan dana yang jelas, perancangan menjadi lebih terstruktur dan mampu menentukan prioritas kebutuhan yang paling penting.

## 2. Definisi (Define)

Tahap Define juga berada pada tahap development, yang bertujuan merumuskan permasalahan utama dan menetapkan arah perancangan berdasarkan hasil tahap empati. Pada tahap ini fokus perancangan dipersempit agar tujuan komunikasi dan konsep visual menjadi lebih jelas dan terarah. Proses pada tahap define meliputi:

a. Brainstorming

Tahap brainstorming dilakukan untuk memproses semua data dan hasil dari proses empati menjadi ide-ide yang lebih jelas. Di tahap ini, berbagai

solusi, cara penyajian visual, serta metode cerita dibicarakan dan dipilih untuk menemukan konsep terbaik dalam memperkenalkan kain tenun lurik, terutama motif Tuluh Watu, kepada siswa SMK. Brainstorming membantu menentukan arah desain sebelum memasuki tahap pengembangan cerita dan visual.

#### b. Konsep Cerita

Konsep cerita dirumuskan berdasarkan hasil brainstorming yang telah disederhanakan menjadi alur yang jelas dan mudah dipahami oleh target audiens. Cerita disusun agar mampu menyampaikan informasi tentang sejarah, makna, dan keunikan motif Tuluh Watu melalui penyampaian yang menarik dan relevan bagi remaja.

#### c. Gaya Visual

Gaya visual dipilih agar tampilan motion graphic sesuai dengan karakter audiens yang dituju dan pesan budaya yang ingin disampaikan. Warna, ilustrasi, jenis huruf, serta gaya animasinya disesuaikan dengan selera visual para remaja, tetapi tetap mempertahankan nuansa budaya dari motif Tuluh Watu. Menetapkan gaya visual yang konsisten membantu menciptakan identitas visual yang menarik, mudah dikenali, dan memperkuat pesan yang disampaikan secara keseluruhan.

### 3. Ideasi (Ideate)

Tahap Ideate adalah bagian dari proses produksi, di mana ide-ide kreatif dimulai dikembangkan sebagai jawaban atas masalah yang sudah ditentukan. Tahap ini menjadi penghubung antara konsep dengan bentuk visual yang akan diwujudkan. Tahap Ideate meliputi:

#### a. Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan singkat dan jelas tentang cerita motion graphic, yang menjelaskan secara umum alur cerita. Dalam tahap ini, isi video dirancang mulai dari pengenalan kain tenun lurik, pembahasan motif Tuluh Watu, hingga pesan edukatif yang ingin disampaikan kepada siswa. Sinopsis berperan untuk memastikan bahwa cerita tetap fokus, terstruktur, dan sesuai dengan tujuan desain secara keseluruhan.

#### b. Storyline

Storyline adalah penjelasan yang lebih rinci dari sinopsis, yang menjelaskan satu per satu peristiwa yang akan ditampilkan dalam motion graphic. Dalam tahap ini, setiap bagian dari cerita diuraikan secara berurutan agar proses pembuatan visual lebih mudah. Storyline berperan sebagai dasar dalam menyampaikan narasi, menghubungkan informasi budaya dengan gambar, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat terlihat dengan jelas.

#### c. Storyboard

Storyboard adalah kumpulan gambar sketsa yang menunjukkan setiap bagian cerita dalam urutan tertentu. Setiap bagian gambar sederhana ini

menjelaskan tata letak, gerakan, dan penempatan teks. Storyboard dibuat agar proses pembuatan lebih mudah, karena memberikan gambaran awal secara visual mengenai kecepatan, alur, dan penataan yang akan digunakan dalam animasi grafis.

d. Moodboard

Moodboard adalah papan visual yang berisi berbagai elemen seperti warna, jenis huruf, gaya gambar, tekstur, dan contoh gambar lainnya. Tujuannya adalah sebagai acuan untuk menentukan suasana dan gaya keseluruhan dari suatu proyek. Dengan menggunakan moodboard, arah estetika bisa dijaga agar tampilan motion graphic tetap konsisten dan sesuai dengan kepribadian remaja, sekaligus menggambarkan nilai budaya dari motif Tuluh Watu.

#### **4. Prototipe (Prototype)**

Tahap Prototype merupakan bagian dari produksi, yaitu proses mewujudkan ide terpilih ke dalam bentuk karya motion graphic. Pada tahap ini konsep mulai divisualisasikan sebagai bentuk awal karya sebelum dilakukan evaluasi. Tahap Prototype meliputi:

##### **Produksi**

a. Visual

Tahap visual adalah proses pembuatan gambar-gambar grafis berdasarkan sketsa cerita yang sudah dibuat. Pada tahap ini, ilustrasi karakter, benda, latar belakang, serta elemen lainnya dibuat sesuai dengan gaya visual.

#### b. Visual Efek

Visual Efek adalah tahap penambahan berbagai elemen seperti transisi, cahaya, bayangan, gerakan objek, dan animasi lainnya yang mendukung agar tampilan visual terlihat lebih hidup, dinamis, dan profesional. Proses ini juga membantu meningkatkan kualitas gambar secara keseluruhan tanpa mengurangi fokus pada pesan pendidikan budaya yang ingin disampaikan.

#### c. Audio

Tahap audio melibatkan penambahan musik latar, efek suara, dan suara narasi yang diatur sesuai dengan alur cerita. Audio berperan penting dalam menciptakan suasana, menjelaskan pesan dengan jelas, serta meningkatkan keterlibatan penonton saat menonton. Penyesuaian antara bagian audio dan visual dilakukan agar keduanya berjalan selaras dan memperkuat penyampaian informasi tentang kain tenun lurik, terutama motif Tuluh Watu.

### **Pasca Produksi**

#### a. Editing

Proses editing adalah cara menggabungkan semua bagian gambar dan suara yang sudah dibuat agar menjadi tayangan motion graphic yang utuh. Di tahap ini, dipilih adegan yang terbaik, disesuaikan durasinya, diatur kelajuhanannya, serta diatur urutan adegan agar cerita terasa jelas dan menarik. Editing juga memastikan setiap bagian video terlihat rapi, selaras, dan sesuai dengan ide yang ingin disampaikan.

b. Mixing

Mixing adalah proses menggabungkan suara dan gambar, termasuk menyesuaikan volume lagu latar, suara efek, dan suara narasi agar tidak saling mengganggu. Proses ini bertujuan agar suara terdengar jernih, seimbang, dan mampu mendukung suasana gambar secara baik. Mixing dilakukan agar pengalaman menyaksikan menjadi lebih menyenangkan dan terasa lebih hidup bagi penonton.

c. Rendering

Rendering adalah langkah terakhir dalam pembuatan video, di mana semua elemen gambar dan suara yang sudah digabungkan diubah menjadi video lengkap. Pada tahap ini, resolusi, format, dan ukuran file video ditentukan sesuai dengan kebutuhan penggunaan di berbagai platform. Rendering memastikan motion graphic sudah siap ditampilkan dan dapat digunakan dengan baik di berbagai media digital.

**5. Uji Coba (Test)**

Uji coba dilakukan untuk mengetahui seberapa baik motion graphic yang telah dibuat bisa dipahami dan disukai oleh siswa SMK di Boyolali. Hasil uji coba digunakan untuk menemukan kelemahan dan menentukan perbaikan agar motion graphic lebih baik sebelum dibagikan secara luas.

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan ini untuk mempermudah pembahasan mengenai materi yang akan di sampaikan yang dikelompokkan sebagai berikut :

### **BAB I**

Bab ini memuat uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II**

Bagian ini menjelaskan informasi, data-data mengenai objek yang dibahas dalam perancangan tugas akhir, seperti data perusahaan, sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, satuan tugas dan analisis SWOT.

### **BAB III**

Bab ini berisi konsep perancangan karya yang akan dibuat berupa Analisa data, USP,ESP, Positioning, media plan, konsep teknis, dan strategi kreatif.

### **BAB IV**

Pada bab ini akan dibahas mengenai perwujudan karya yang akan dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Berisikan simpulan dan saran dari hasil perancangan karya yang telah dilakukan.