MOTION GRAPHIC
SONGKET PANDAI SIKEK SUMATERA BARAT

KARYA AKHIR

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang Untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual

Oleh :

ANDIKA PUTRA

NIM: 18027092

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

PERSETUJUAN KARYA AKHIR

MOTION GRAPHIC
SONGKET PANDAI SIKEK SUMATERA BARAT

Nama	**: Andika Putra**
NIM/BP	**: 18027092/2018**
Program Studi	**: Desain Komunikasi Visual**
Departemen	**: Seni Rupa**
Fakultas	**: Bahasa dan Seni**

Padang, 11 November 2022

Disetujui dan Disahkan oleh :

Dosen Pembimbing

Dra. Zubaidah A, M.Sn
NIP. 19570425.198602.2.001

Mengetahui :

a.n Kepala Departemen Seni Rupa
Sekretaris

Eliya Pebriyeni, S.Pd,,M.Sn
NIP. 19830201.200912.2.001

LEMBARAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim
Penguji Karya Akhir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul	**: MOTION GRAPHIC SONGKET PANDAI SIKEK SUMATERA BARAT**
Nama	**: Andika Putra**
Nim/BP	**: 18027092/2018**
Program Studi	**: Desain Komunikasi Visual**
Fakultas	**: Bahasa dan Seni**

Padang, 19 November 2022

Tim Penguji:

	Nama/NIP	**Tanda Tangan**
1. Pembimbing	**Dra. Zubaidah A, M.Sn** NIP. 19570425.198602.2.001	1. .....
2. Penguji 1	**Dr. Budiwirman, M.Pd** NIP. 19590417.198903.1.001	2. .....
3. Penguji 2	**San Ahdi, S.Sn.,M.Ds** NIP. 19791216.200812.1.004	3. .....

Mengetahui

a.n Kepala Departemen Seni Rupa
Sekretaris

Eliya Pebriyeni, S.Pd,.M.Sn
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/KaryaAkhir dengan judul
   MOTION GRAPHIC SONGKET PANDAI SIKEK SUMATERA BARAT

   adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.

3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama penggarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.

4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 16 November 2022
Saya yang menyatakan,

Mate

METERAI TEMPEL

ANDIKA PUTRA

NIM. 18027092

MOTION GRAPHIC

SONGKET PANDAI SIKEK SUMATERA BARAT

Andika Putra[1], Zubaidah[2]

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email : andikaputra1503@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan perancangan karya *motion graphic* mempunyai cerita, gambar, dan audio, agar lebih dikenal masyarakat dan dapat memunculkan daya tarik kembali tentang informasi yang terdapat dalam songket Pandai Sikek. *Motion Graphic* songket Pandai Sikek Sumatera Barat ini ditunjang dengan media pendukung berupa *Link Youtube,* Pamflet, Baju Kaos, X-Banner, Poster, Totebag, dan Pembatas Buku yang sekiranya mampu mempromosikan *Motion Graphic* ini. Metode Perancangan adalah metode 4D (Four D). Metode 4D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan modelnya yaitu analisis, desain, dan evaluasi. Songket Pandai Sikek Sumatera Barat merupakan produk ciri khas daerah Pandai Sikek. Songket ini sudah dibuat dan informasinya diwarisi secara turun temurun oleh masyarakat asli disana. Tetapi seiring perkembangan zaman, informasi songket Pandai Sikek pun mulai memudar karena penyebaran informasinya hanya lewat mulut ke mulut. Untuk meningkatkan informasi tentang songket Pandai Sikek ini diperlukan sebuah media informasi yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Untuk itu maka dirancanglah media informasi berbasis *audio visual* songket Pandai Sikek Sumatera Barat dan dihasilkanlah sebuah media *audio visual* berupa *Motion Graphic* Songket Pandai Sikek Sumatera Barat.

Kata Kunci : *Motion Graphic,* Media Informasi, Songket, Pandai Sikek

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **" *Motion Graphic* Songket Pandai Sikek Sumatera Barat".** Penulisan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang.

Penulisan ini tidak terlepas dari bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dra. Zubaidah A, M.Sn. selaku dosen pembimbing karya akhir yang telah membimbing penulis dengan sabar dan maksimal, begitu banyak memberikan bantuan, dorongan dan motivasi sehingga terlaksananya penulisan Tugas Akhir ini.
2. Dr. Budiwirman, M.Pd. selaku dosen Penguji 1 dan San Ahdi,S.Sn.,M.Ds selaku dosen Penguji 2.
3. Dini Faisal, S.Ds, M.Ds selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
4. Drs. Mediagus, Mpd selaku Ketua Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
5. Eko Purnomo, S.Ds, M.Sn selaku Pembimbing Akademis

6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yang telah memberikan penulis ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini
7. Teristimewa kepada Ayah dan Ibu tercinta, serta adik tersayang yang telah memberikan dukungan moril dan materil, perhatian, semangat dan kasih saying serta doa yang tulus sehingga selesainya tugas akhir ini
8. Bapak/Ibu dan Masyarakat Pandai Sikek yang ikut membantu dalam proses perancangan tugas akhir ini.

Dan tidak lupa pula ucapan terima kasih kepada seluruh rekan-rekan Departemen Seni Rupa yang telah membantu penulis dalam pembuatan tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan, namun ini adalah langkah awal menuju kesuksesan bagi penulis. Untuk itu penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis mengharapkan semoga tugas akhir ini berguna bagi semua pembaca dan bagi penulis sendiri.

Padang, 26 Oktober 2022

Penulis

DAFTAR ISI

BAB 1 1

PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 4

C. Rumusan Masalah 4

D. Batasan Masalah 4

E. Orisinalitas 5

F. Tujuan Berkarya 5

G. Manfaat 6

BAB II 7

KAJIAN PUSTAKA 7

A. Kajian Praksis 7

1. Songket Pandai Sikek 7

2. Data Visual 9

B. Kajian Teoritis 14

1. Media Video 14

2. Multimedia 15

3. *Motion Graphic* 15

4. Tipografi 19

5. Warna 21

6. Animasi 22

7. Ilustrasi 25

C. Karya Relevan 26

D. Kerangka Konseptual 29

BAB III 30

METODE PERANCANGAN 30

A. Metode Perancangan 30

B. Metode Pengumpulan Data 31

1. Data Primer 31
2. Data Sekunder 32
C. Metode Analisis Data 32
D. Pendekatan Kreatif 34
1. Tujuan Kreatif 34
2. Strategi Kreatif 34
3. Program Kreatif 35
E. Media Utama dan Media Pendukung 37
1. Media Utama 37
2. Media Pendukung 37
BAB IV 40
PERANCANGAN VISUAL 40
A. Teori Media 40
1. Konsep Visual 40
2. Konsep Verbal 43
3. Konsep Audio 44
B. Program Kreatif 44
C. Layout 64
D. Final Desain 74
BAB V 92
PENUTUP 92
DAFTAR PUSTAKA 94

DAFTAR TABEL

Tabel. 1 43
Tabel. 2 50
Tabel. 3 61
Tabel. 4 90

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1 Contoh songket pandai sikek 9
Gambar. 2 Contoh sketsa motif songket pandai sikek 9
Gambar. 3 Orang membuat songket 10
Gambar. 4 Rumah Tenun Pandai Sikek 10
Gambar. 5 Pameran Festival Songket Pandai Sikek 11
Gambar. 6 Gerbang Masuk Daerah Pandai Sikek 11
Gambar. 7 Songket warna dasar kain merah motif warna emas 12
Gambar. 8 Songket warna dasar kain merah motif warna perak 12
Gambar. 9 Songket warna dasar kain hitam motif warna emas 13
Gambar. 10 Songket warna dasar kain hitam motif warna perak 13
Gambar. 11 Tampilan Pembukaan 27
Gambar. 12 Penjelasan tentang menenun 27
Gambar. 13 Penjelasan tentang motif tenun toraja 27
Gambar. 14 Tampilan Pembukaan 28
Gambar. 15 Penjelasan tentang cerita wayang kulit Purwa Surakarta 28
Gambar. 16 Storyboard 51
Gambar. 17 Proses pembuatan ilustrasi motif songket 53
Gambar. 18 Proses pembuatan ilustrasi orang menenun songket 53
Gambar. 19 Proses pembuatan ilustrasi daerah Pandai Sikek 53
Gambar. 20 Proses animating scene 1 54
Gambar. 21 Proses *input audio* dan penggabungan *scene* 55
Gambar. 22 Proses Rendering 55
Gambar. 23 Layout kasar baju 64
Gambar. 24 Layout kasar link youtube 64
Gambar. 25 Layout Kasar Pamflet Tampak Belakang 65
Gambar. 26 Layout Kasar Pamflet Tampak Depan 65
Gambar. 27 Layout Kasar Pembatas Buku 65
Gambar. 28 Layout Kasar Poster 66
Gambar. 29 Layout Kasar Totebag 66
Gambar. 30 Layout Kasar X Banner 67

Gambar. 31 Layout Komprehensif Baju Kaos Alternatif 1 67
Gambar. 32 Layout Komprehensif Baju Kaos Alternatif 2 68
Gambar. 33 Layout Komprehensif Baju Kaos Alternatif 3 68
Gambar. 34 Layout Komprehensif Link Youtube 69
Gambar. 35 Layout Komprehensif Pamflet tampak depan 69
Gambar. 36 Layout Komprehensif Pamflet tampak belakang 70
Gambar. 37 Layout Komprehensif Pembatas Buku 70
Gambar. 38 Layout Komprehensif Poster Alternatif 1 71
Gambar. 39 Layout Komprehensif Poster Alternatif 2 71
Gambar. 40 Layout Komprehensif Poster Alternatif 3 72
Gambar. 41 Layout Komprehensif Totebag Alternatif 1 72
Gambar. 42 Layout Komprehensif Totebag Alternatif 2 73
Gambar. 43 Layout Komprehensif Totebag Alternatif 3 73
Gambar. 44 Layout Komprehensif X Banner 74
Gambar. 45 Media Utama (Cover 1) 75
Gambar. 46 Media Utama (Cover 2) 75
Gambar. 47 Media Utama (Scene 1) 75
Gambar. 48 Media Utama (Scene 2) 76
Gambar. 49 Media Utama (Scene 3) 76
Gambar. 50 Media Utama (Scene 4) 76
Gambar. 51 Media Utama (Scene 5) 77
Gambar. 52 Media Utama (Scene 6) 77
Gambar. 53 Media Utama (Scene 7) 77
Gambar. 54 Media Utama (Scene 8) 78
Gambar. 55 Media Utama (Scene 9) 78
Gambar. 56 Media Utama (Scene 10) 78
Gambar. 57 Media Utama (Scene 11) 79
Gambar. 58 Media Utama (Scene 12) 79
Gambar. 59 Media Utama (Scene 13) 79
Gambar. 60 Media Utama (Scene 14) 80
Gambar. 61 Media Utama (Scene 15) 80

Gambar. 62 Media Utama (Scene 16) 80
Gambar. 63 Media Utama (Scene 17) 81
Gambar. 64 Media Utama (Scene 18) 81
Gambar. 65 Final Desain Baju Kaos 82
Gambar. 66 Final Desain Link Youtube 83
Gambar. 67 Final Desain Pamflet Tampak Depan 84
Gambar. 68Final Desain Pamflet Tampak Belakang 84
Gambar. 69 Final Desain Pembatas Buku 85
Gambar. 70 Final Desain Poster 86
Gambar. 71 Final Design Totebag 87
Gambar. 72 Final Desain X Banner 88

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kerajinan tenun songket merupakan salah satu produk tekstil tradisional yang dapat ditemukan di banyak daerah di Indonesia. Masing-masing daerah memiliki ciri dalam teknik pembuatan dan motif. Ciri ini menjadi identitas budaya dari masing-masing sentra kerajinan tenun songket. Salah satu sentra produksi tenun songket di Minangkabau yang dikenal dengan ke khasan motifnya adalah Pandai Sikek.

Pandai sikek merupakan salah satu nagari yang termasuk ke dalam wilayah kecamatan X Koto, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatra Barat, Indonesia. Nagari ini terletak di dekat Batusangkar, ibu kota kabupaten Tanah Datar. Nagari Pandai Sikek juga dikenal sebagai tempat pengrajin tenun, dan ini diapresiasikan oleh pemerintah Republik Indonesia dalam gambar mata uang pecahan Rp 5.000 emisi 1999-saat ini.

Di nagari ini yang menjadi sumber pendapatan primadona bagi masyarakat setempat adalah sebagai pengrajin tenun atau disebut songket. Motif-motif nya biasa diambil dari nama tumbuhan, sifat sifat yang sering dipakai, atau fungsi lain dalam lingkup upacara adat. Produksi songket ini mulai berkembang di Pandai Sikek sekitar tahun 1850 atau bahkan lebih awal. Usaha ini dikelola oleh para saudagar dengan mempekerjakan gadis-gadis

setempat sebagai penenun. Maka, Pandai Sikek pun tumbuh sebagai pusat kerajinan tenun songket di Minangkabau.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap tenun songket Pandai Siket saat ini, bahwa tenun songket Pandai Sikek ini memiliki potensi produk tekstil tradisional yang harus dilestarikan. Namun demikian seiring perkembangan zaman banyak anak nagari kurang berminat untuk belajar menenun, akhirnya orang cuma mengetahui hasil jadi dari produk ini. Padahal banyak hal yang terkandung dalam songket Pandai Sikek mulai dari nilai sejarahnya, fungsi dan makna motif-motifnya, yang bisa dijadikan sebuah ilmu pengetahuan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis pada tanggal 18 Januari 2022, melalui wawancara dengan salah satu pengrajin songket yang bernama Ibu Asmar di kenagarian Pandai Sikek, menyadari bahwasanya pengembangan potensi songket Pandai Sikek masih dibilang belum maksimal dan masih jarang terpublikasi sehingga belum banyak diketahui oleh orang banyak apalagi generasi muda sekarang karena informasinya cuma datang dari mulut ke mulut. Agar potensi dan daya tarik kain songket dapat dikenal oleh masyarakat (usia 15 - 25 tahun) dalam dan luar kembali maka diperlukan sebuah media untuk menginformasikan supaya dapat mudah dimengerti oleh khayalak orang banyak, apalagi generasi muda dapat mengetahui dan mengenal terhadap songket Pandai Sikek yang sesuai dengan zaman sekarang.

Oleh karena itu, perlu merancang membuat sebuah media informasi yang efektif yaitu melalui media *motion graphic 2D. Motion Graphic* merupakan rangkaian gabungan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti ilustrasi, Tipografi, hingga Fotografi. Nama *motion graphic* dikenalkan oleh Trish dalam buku Chris Meyer. Dia membahas penggunaan *Adobe After Effects* dengan judul "Menciptakan Motion Graphics". Ini merupakan awal dimana *software* mengkhususkan diri untuk proses pembuatan video, tetapi tidak mengedit atau melakukan program 3D. Dengan adanya *Motion Graphic* maka objek menjadi tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik.

Motion Graphic dibuat dalam bentuk video yang berfungsi sebagai bahan pengenalan, presentasi, maupun *display.* Melalui media tersebut klien dan masyarakat umum mendapatkan gambaran umum tentang sejarah, fungsi dan makna motif dari songket Pandai Sikek. Pada *motion graphic* ini, pesan yang disampaikan adalah tentang informasi songket Pandai Sikek. Melalui pemilihan media promosi yang tepat, diharapkan nantinya informasi atau pesan yang disampaikan tentang songket Pandai Sikek lebih jelas, dan nantinya akan menjadi salah satu sarana promosi bagi Pandai Sikek sendiri. Karena itu penulis akan merancang tugas akhir yang diberi dengan judul **"Motion Graphic Songket Pandai Sikek Sumatera Barat".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dikemukakan beberapa masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut ini :

1. Kurangnya peminat masyarakat (usia 15 – 25 tahun) sekarang untuk mengetahui budaya songket Pandai Sikek.
2. Kebanyakan anak nagari disana kurang memperdulikan untuk menenun songket Pandai Sikek, sementara keterampilan masyarakat sudah ada turun temurun.
3. Songket Pandai Sikek perlu dilestarikan.
4. Belum adanya media promosi berbasis media audio visual berupa *motion graphic.*

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang media informasi songket Pandai Sikek dalam bentuk *motion graphic.*

D. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis dibatasi dengan permasalahan yaitu perancangan *motion graphic* songket Pandai Sikek, agar masyarakat lebih mengenal dan mengetahui lebih lanjut tentang songket Pandai Sikek.

E. Orisinalitas

Keorisinalitas pembuatan karya akhir ini diangkat dari suatu permasalahan yang ada di songket Pandai Sikek. Promosi yang dilakukan oleh warga nagari disana selama ini hanya melalui mulut ke mulut terhadap orang yang membeli songket atau hanya cuma diketahui warga asli disana. Maka penulis mencoba untuk mempromosikan songket Pandai Sikek dengan media animasi *motion graphic.* Berdasarkan survey yang dilakukan, songket tersebut belum pernah menggunakan media promosi *motion graphic.*

F. Tujuan Berkarya

Adapun tujuan perancangan *motion graphic* songket Pandai Sikek ini adalah :

1. Merancang informasi songket Pandai Sikek dalam bentuk *motion graphic* agar lebih dikenal oleh masyarakat dan menunjang promosi yang kreatif dan inovatif .
2. Merancang *motion graphic* untuk menginformasikan tentang songket Pandai Sikek.
3. Merancang *motion graphic* secara jelas dengan didukung oleh unsur visual dari songket Pandai Sikek.

G. Manfaat

1. Meningkatkan kembali potensi songket Pandai Sikek agar lebih banyak diminati oleh masyarakat.
2. Memunculkan daya tarik terhadap songket Pandai Sikek agar lebih diketahui oleh masyarakat luar sehingga songket Pandai Sikek tidak menjadi budaya adat yang pudar.
3. Memunculkan kembali daya tarik remaja zaman sekarang terhadap songket Pandai Sikek agar terkembalinya minat remaja terutama anak nagari disana untuk belajar cara bikin songket tersebut.