

Perancangan Motion Graphic sebagai Pengenalan Kain Tenun Lurik untuk Siswa SMK di Boyolali

Andina Aulia Agustina
Prodi DKV Universitas Sahid Surakarta
e-mail: andinaaulia1808@gmail.com

Ahmad Khoirul Anwar
Prodi DKV Universitas Sahid Surakarta
e-mail: ahmadkhorulanwar83@gmail.com

Arif Yulianto
Prodi DKV Universitas Sahid Surakarta
e-mail: arifseni0@gmail.com

Abstrak

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; 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, Tulu 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 Tulu 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; Tulu Watu Motif; Design Thinking; Cartoon Visuals

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak jenis kain tradisional yang berbeda dan terdapat di berbagai wilayah, seperti batik, songket, ulos, tenun ikat, dan lurik. Kain tradisional bukan hanya digunakan sebagai bahan pakaian, tetapi juga mencerminkan nilai estetika, simbol sosial, serta identitas budaya masyarakat setempat. Kain tradisional berperan penting dalam mempertahankan warisan budaya sekaligus menjadi bagian dari kehidupan sosial dan ekonomi para pengrajinnya (Ulfa et al., 2023). Salah satu kain tradisional yang memiliki nilai sejarah dan makna filosofis besar adalah kain lurik yang dibuat di Jawa. Kain tenun lurik memiliki ciri khas berupa pola garis-garis yang sederhana, namun memiliki makna simbolik yang menyampaikan pesan tentang kehidupan, keseimbangan, serta nilai-nilai spiritual yang ada dalam masyarakat Jawa. Istilah "lurik" berasal dari kata "lorek" yang artinya garis, karena pola visual pada kain tersebut berbentuk garis-garis. Lurik ternyata sudah ada sejak zaman dahulu dan terlihat dalam relief Candi Borobudur yang menampilkan orang-orang sedang menenun menggunakan alat tradisional, sehingga lurik dianggap sebagai salah satu jenis tenun tertua di Jawa (Nareswari, 2020). Seiring waktu, lurik tidak hanya dipakai sebagai baju sehari-hari, tetapi juga dimanfaatkan dalam acara adat dan upacara budaya yang dilakukan masyarakat Jawa.

Namun, dibandingkan batik, kain tenun lurik sekarang tidak terlalu dikenal dan tidak terlalu disukai oleh generasi muda. Batik telah dikenal secara internasional sebagai Warisan Budaya Tak Benda oleh UNESCO pada tahun 2009 dan terus berkembang melalui pendidikan, kebijakan budaya, serta inovasi desain yang sesuai dengan tren modern saat ini (Evita et al., n.d.). Penelitian tentang batik menunjukkan bahwa kalangan muda, terutama Generasi Z, masih tertarik dengan batik, terutama jika desainnya disajikan secara modern dan bisa digunakan dalam berbagai situasi (Arumsari et al., 2018). Kondisi ini justru berlawanan dengan kondisi kain lurik yang umumnya dianggap sebagai kain tradisional yang sudah tua dan kurang sesuai dengan gaya hidup saat ini. Minat generasi muda terhadap motif lurik sekarang semakin berkurang, sehingga beberapa motif lurik tradisional, seperti Tulu Watu, semakin tertinggal dan tidak banyak digunakan lagi. Berdasarkan wawancara dengan pengrajin lurik di Desa Tlingsing, Klaten, motif Tulu Watu termasuk motif yang tidak terlalu banyak

diminati dan cukup langka dibandingkan dengan motif lurik lainnya seperti Udan Liris atau Sapit Urang (Wawancara dengan Ibu Nurul, 2025).

Pengenalan terhadap kain lurik masih rendah terlihat di lingkungan pendidikan. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan kepada siswa jurusan Tata Busana di SMK N 1 Sambu dan SMK N 1 Nogosari menunjukkan bahwa kebanyakan siswa merasa biasa saja dengan kain lurik, jarang menggunakan kain tersebut, serta belum mengenal motif Tulu Watu secara baik. Sebaliknya, batik tetap menjadi kain tradisional yang paling dikenal dan paling sering dipakai oleh para siswa. Data ini menunjukkan bahwa minat, pemahaman, dan penggunaan kain lurik di kalangan siswa SMK masih tergolong rendah dibandingkan dengan batik. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital bisa meningkatkan semangat dan pemahaman siswa dalam belajar. Media motion graphic terbukti bisa meningkatkan semangat dan kinerja belajar siswa karena menampilkan informasi secara visual, dinamis, dan menarik (Ayu et al., 2025). Selain itu, media visual yang menggunakan animasi dan cerita juga cukup efektif dalam menyampaikan pesan budaya serta nilai-nilai lokal kepada remaja, karena sesuai dengan sifat generasi muda yang sudah terbiasa menggunakan media digital (Ardiyansyah et al., 2024).

Berdasarkan masalah tersebut, media motion graphic dipilih sebagai media alternatif untuk memperkenalkan kain tenun lurik. Media ini dianggap dapat menyampaikan informasi budaya dengan cara yang ringan, visual, mudah dipahami, dan sesuai dengan cara siswa dalam mengakses media digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan membuat motion graphic sebagai sarana untuk memperkenalkan kain tenun lurik khususnya motif tradisionalnya yang mulai terpinggirkan yaitu motif tulu watu kepada siswa SMK di Boyolali, yang harapannya agar siswa SMK yang ada di Boyolali khususnya jurusan tata busana dapat mengenal motif tulu watu dan dapat mengembangkannya menjadi fashion modern agar disukai oleh generasi muda dan motif tradisional tulu watu tidak semakin terpinggirkan. Motion graphic ini disajikan dengan tampilan visual yang menarik, jelas, dan mudah dipahami, agar bisa meningkatkan minat, pemahaman generasi muda terhadap budaya lokal daerah. Rumusan masalah dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

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?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

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.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam menyusun tinjauan pustaka, penulis memilih 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.

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 Tulu 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.

Ismedi, 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 menyoroiti 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

METODE



Gambar 1

Metode Perancangan Audio Visual (Sumber: Andina Aulia, 2025)

1. Empati (*Empathize*)

Tahap *Empathize* merupakan bagian dari proses *development*, dengan tujuan untuk memahami secara mendalam tentang audiens sebagai pengguna karya audio visual. Tujuan tahap ini adalah agar kita bisa memahami kebutuhan, masalah, dan karakteristik *audiens*, sehingga bisa menjadi dasar dalam membuat karya audio visual yang sesuai dan tepat sasaran. Adapun pada tahap *Empathize* meliputi:

a. Ide dan Konsep

Tahap ide dan konsep adalah langkah pertama yang dilakukan untuk menemukan gagasan utama yang akan menjadi dasar dalam membuat karya seni. Pada tahap ini, kita mencari masalah, menentukan fokus utama desain, serta 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 berfungsi sebagai panduan kreatif yang akan digunakan dalam membuat 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.

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.

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. Kreatif brief

Creative Brief merupakan tahap untuk mengumpulkan serta menjelaskan data-data mengenai hal yang di perlukan dalam proses creative.

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.

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.

b. Konsep Cerita

Konsep cerita dirumuskan berdasarkan hasil brainstorming yang telah disederhanakan menjadi alur yang jelas dan mudah dipahami oleh target audiens.

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.

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.

b. *Storyline*

Storyline adalah penjelasan yang lebih rinci dari sinopsis, yang menjelaskan satu per satu peristiwa yang akan ditampilkan dalam motion graphic.

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.

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

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:

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.

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.

d. *Editing*

Proses *editing* adalah cara menggabungkan semua bagian gambar dan suara yang sudah dibuat agar menjadi tayangan *motion graphic* yang utuh.

e. *Mixing*

Mixing adalah proses menggabungkan suara dan gambar, termasuk menyesuaikan volume lagu latar, suara efek, dan suara narasi agar tidak saling mengganggu.

e. *Rendering*

Rendering adalah langkah terakhir dalam pembuatan video, di mana semua elemen gambar dan suara yang sudah digabungkan diubah menjadi video lengkap.

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 DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Data

a. Segmentasi

1) Demografi

Orang dari semua agama dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan berumur 15-19 tahun dari semua kalangan.

2) Geografi

Untuk segmentasi dibidang wilayah, difokuskan untuk wilayah boyolali dan sekitarnya. Karena perancangan ini ditujuakn ke SMK yang ada di Boyolali.

3) Psikografi

Segmentasi psikografis dalam perancangan ini ditujukan pada remaja SMK yang kreatif, terbuka terhadap teknologi, serta suka hal-hal yang visual dan modern serta interaktif. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Karena itu, digunakan media *motion graphic* agar nilai budaya dapat disampaikan dengan cara yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan sifat dinamis mereka.

4) Behaviour

Siswa SMK yang sering menggunakan media digital seperti YouTube dan Instagram untuk mendapatkan informasi serta hiburan. Mereka cenderung lebih suka konten yang berupa gambar atau video pendek, menarik, dan gampang dipahami.

5) USP (*Unique Selling Proposition*)

USP dalam perancangan ini karena motif tuluw watu memiliki karakter visual yang unik. Susunan garis yang kuat, tegas, dan berpola seperti batu yang tersusun adalah ciri khas motif Tuluw Watu, yang melambangkan keteguhan, perlindungan, dan kebijaksanaan. Motif ini tidak hanya indah secara visual, tetapi memiliki makna filosofis yang mendalam yang membuatnya unik. Animasi ini menampilkan nilai budaya yang jarang diperhatikan dengan menonjolkan ciri-ciri motif Tuluw Watu. Pilihan motif Tuluw Watu sebagai fokus utama dilakukan karena motif ini kini mulai langka dan kurang dikenal oleh kalangan generasi muda.

6) ESP (*Emotional Selling Proposition*)

Emotional Selling Proposition (ESP) dalam perancangan ini bertujuan membangkitkan rasa bangga, cinta, dan perhatian generasi muda terhadap warisan budaya lokal melalui pengetahuan tentang motif Tuluw Watu yang terdapat pada kain tenun lurik. Dengan menggunakan tampilan *motion graphic* yang menarik dan sesuai dengan dunia remaja, perancangan ini diharapkan bisa membangun hubungan emosional antara siswa dengan nilai-nilai budaya tradisional.

7) Positioning

Berdasarkan analisis dari segmentasi target, serta prinsip ESP dan USP yang telah ditetapkan, konsep *positioning* ini diarahkan untuk mengenalkan kain tenun lurik, terutama motif Tuluw Watu, dengan tampilan visual vektor sederhana yang mudah dipahami oleh remaja. Desain menggunakan gaya kartun *style* yang minimalis dengan warna-warna tersier, seperti warna cokelat digunakan sebagai warna dominan karena merepresentasikan nilai budaya Jawa seperti kesederhanaan, kehangatan, dan kedekatan dengan tradisi. Warna tersier lainnya seperti jingga kekuningan dan hijau kebiruan berfungsi sebagai aksen visual agar tampilan tetap menarik dan tidak monoton. Selain itu, pemilihan font sans serif dan dekoratif disesuaikan dengan kepribadian para pemuda yang modern dan komunikatif.

2. Strategi Kreatif

a. Konsep Kreatif

Perancangan tugas akhir *motion graphic* ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang kain tenun lurik khususnya motif tradisional tuluw watu yang mulai langka dan kurang diminati oleh pasaran. Sehingga para remaja mengerti betapa pentingnya menjaga warisan budaya lokal yang ada di Indonesia salah satunya yaitu kain

tenun lurik. Untuk itu pengembangan strategi kreatif dibutuhkan dalam melakukan proses perancangan karya.

b. Konsep Visual

Berikut ini merupakan beberapa penjelasan dari unsur-unsur visual yang ada pada perancangan ini:

1) Layout

Layout yang digunakan dalam perancangan ini adalah layout axial sebagai dasar dalam menyusun elemen-elemen desain. Layout axial adalah tata letak yang memiliki satu elemen utama sebagai pusat atau sumbu visual, lalu elemen lainnya disusun mengelilingi atau mengikuti arah sumbu tersebut.



Gambar 1. *Layout Axial*

Sumber (<https://bag220.wordpress.com/2012/03/16/layout/>)

2) Warna

Dalam membuat tugas akhir berjudul “Perancangan Motion Graphic sebagai Pengenalan Kain Tenun Lurik untuk Siswa SMK di Boyolali”, digunakan warna tersier. Warna tersier adalah hasil dari campuran warna primer dan sekunder. seperti coklat, oranye kekuningan, dan biru kehijauan sebagai bagian dari palet warna agar bisa menciptakan tampilan yang seimbang dan menarik.

Sedangkan warna coklat menggambarkan nuansa budaya Jawa yang hangat dan tradisional. Warna-warna tersebut juga tergolong earth tone yang memberikan kesan alami, hangat, dan dekat dengan nilai budaya lokal.



Gambar 2 Warna Tersier

Sumber (<https://id.pinterest.com/pin/11610911539322192/>)

3) Tipografi

Desain tipografi dalam perancangan ini menggabungkan font sans serif dengan font yang bernuansa dekoratif, sehingga menciptakan kesan modern sekaligus tetap mempertahankan nilai budaya tradisional. Font tanpa serif digunakan untuk menyampaikan informasi utama karena tampilannya terlihat kuat, jelas, dan mudah dibaca, sedangkan font berdekorasi digunakan pada bagian tertentu seperti nama-nama karakter untuk meningkatkan daya tarik visual sesuai dengan tema budaya Jawa. Font dekoratif yang digunakan adalah Jawa Palsu, sedangkan font sans serif yang digunakan adalah Poppins.



Gambar 3. Font Jawa Palsu

Sumber (<https://www.dafont.com/jawa-palsu.font>)



Gambar 4. Font Poppins

Sumber (<https://www.dafont.com/poppins.font>)

4) Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah kartun style yang memiliki desain sederhana, menggunakan karakter dan visual yang sederhana tetapi ekspresif. Gaya ini dipilih agar tampilan terlihat modern, rapi, dan lebih mudah diterima oleh remaja yang menjadi target utama.

5) Karakter

Dalam perancangan ini menampilkan tokoh remaja yang mewakili semangat generasi muda dengan gaya desain sederhana tetapi ekspresif. Karakter tersebut diberi sentuhan motif Tuluh Watu sebagai simbol dari kekuatan dan pelestarian budaya. Gaya visual yang digunakan adalah kartun style yang menggabungkan elemen ilustrasi vektor berwarna lembut, garis yang bersih, dan desain yang minimalis namun ekspresif untuk mendukung penyampaian cerita.

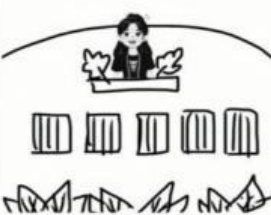
6) Sinopsis

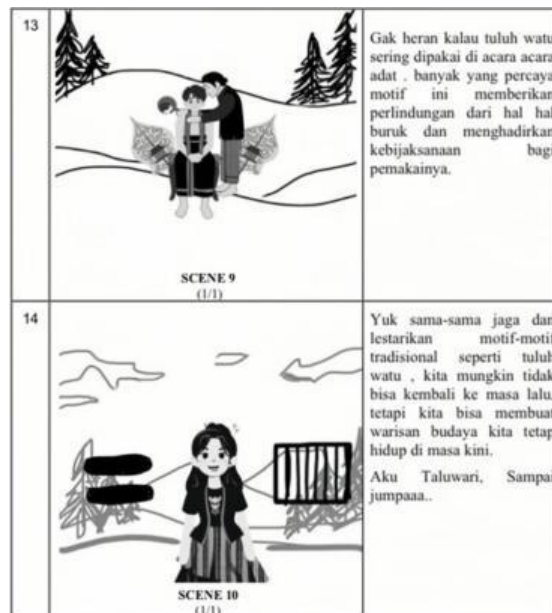
Mengenal Kain Tenun Lurik Bersama Taluwari

Dalam animasi ini, seorang gadis Jawa bernama Taluwari berperan sebagai narator dan memperkenalkan kain lurik kepada penonton. Cerita dimulai dengan menjelaskan bagaimana kain lurik muncul dan bagaimana pentingnya dalam budaya Jawa. Motif Tuluh Watu kemudian disebutkan oleh Talawari sebagai salah satu motif yang mempunyai filosofi bagus, yang menggambarkan kekuatan, kebijaksanaan, dan karakter luhur pemakainya. Selain itu, alasan mengapa motif tersebut semakin jarang dibuat dan dikenal masyarakat juga ditampilkan. Animasi juga menampilkan beberapa motif tenun tradisional selain motif tuluh watu, dan animasi berakhir dengan ajakan untuk melestarikan budaya melalui kebanggaan menggunakan kain lurik motif Tuluh Watu dan mengenalkan kembali kain tersebut kepada orang lain. Oleh karena itu, diharapkan bahwa media motion graphic ini akan menjadi sarana edukasi yang inovatif yang dapat memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat, khususnya remaja, secara modern dan relevan.

7) Storyboard

Tabel 1. Storyboard

	Mengenal Kain Tenun Lurik Bersama Taluwari "Cerdas di Bawah Inspirasi about Talun Baru"  OPENING (1)	Opening		7	 SCENE 5 (1/3)	Kain tenun lurik memiliki beberapa motif diantaranya..
2	 SCENE 1 (1/1)	Hallo kaum muda.. Perkenalkan namaku taluwari, namaku diambil dari kain tenun lurik yang menjadi warisan budaya lokal di Indonesia.		8	 SCENE 5 (2/3)	Motif kluwung, udan liris, sapit urang, telupat, dan juga puluh watu .
3	 SCENE 2 (1/1)	Nah disini aku akan menjelaskan tentang indonesia yang memiliki keberagaman yang unik, terutama pada budaya lokal, salah satunya yaitu Tenun Lurik.		9	 SCENE 5 (3/3)	Yang masing-masing memiliki makna serta filosofi mendalam.
4	 SCENE 3 (1/2)	Indonesia memiliki kebudayaan yang sangat menarik, salah satu budaya yang masih ada sampai saat ini ialah tradisi menenun kain yang dilestarikan dari generasi ke generasi.		10	 SCENE 6 (1/1)	Diantara motif tersebut, ada salah satu motif yang mulai terpinggirkan saat ini, yaitu motif puluh watu, walaupun mempunyai sejarah yang keren, sayangnya motif ini mulai jarang diminati oleh pasaran.
5	 SCENE 3 (2/2)	Indonesia memiliki kebudayaan yang sangat menarik, salah satu budaya yang masih ada sampai saat ini ialah tradisi menenun kain yang dilestarikan dari generasi ke generasi.		11	 SCENE 7 (1/1)	Padahal Motif ini memiliki makna yang sangat menarik. Tuluh watu diartikan sebagai batu bersinar yang melambangkan kekuatan, pertahanan dan sikap teguh.
6	 SCENE 4 (1/1)	Sepertihalnya kain tenun tradisional dari Desa Tlingsing Kabupaten Klaten Jawa Tengah.		12	 SCENE 8 (1/1)	Dulunya motif ini dipakai oleh orang-orang yang mempunyai kepribadian yang kuat dan berbudi luhur. Jadi memang kesannya sakral dan penuh wibawa.



c. Konsep Teknis

Perancangan motion graphic pengenalan kain tenun lurik ini memerlukan beberapa alat untuk digunakan dalam pengerjaan karya, berikut adalah alat yang diperlukan dalam proses pembuatan karya:

1) Laptop

Alat pertama yang digunakan dalam perancangan motion graphic ini adalah laptop. Laptop ini berfungsi sebagai alat utama dalam pembuatan motion graphic ini. Processor (AMD Ryzen 7 5800H), Memory (16384MB RAM).

2) Smart Phone

Smartphone yang digunakan adalah Iphone 11, dalam membuat *motion graphic* ini, *smartphone* digunakan sebagai alat bantu untuk merekam proses, mengambil foto atau video sebagai referensi, serta mencatat kebutuhan produksi dengan cepat.

3) Mouse

Penggunaan *mouse* sebagai alat kontrol utama dalam pembuatan *motion graphic* ini mempermudah proses pengeditan dan pengaturan elemen visual.

4) CorelDraw

Untuk membuat motion graphic ini, CorelDRAW adalah software utama yang digunakan untuk membuat aset karakter dan berbagai aset visual yang diperlukan

untuk animasi. Dengan menggunakan fitur pengolahan bentuk, warna, dan detail, karakter dan elemen grafis dapat dirancang dengan tepat sebelum dimasukkan ke dalam software animasi.

5) *Adobe After Effect*

Adobe After Effects adalah software utama untuk mengolah dan menganimasikan seluruh aset visual yang telah dibuat sebelumnya selama pembuatan motion graphic ini.

3. Media Plan

Plan media untuk pembuatan motion graphic ini mencakup penayangan video motion graphic di platform digital dan pemilihan media penunjang cetak sebagai bagian dari strategi penyampaian pesan.

a. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah motion graphic yang digunakan untuk mengajar siswa SMK di Boyolali mengenai kain tenun lurik, terutama motif Tulu Watu. Dikemas secara menarik dengan kombinasi ilustrasi, teks, animasi, dan suara. Ini memungkinkan materi budaya yang tradisional disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh generasi muda.

b. Media Pendukung

1) **Poster**

Poster ini berfungsi sebagai alat promosi dan dapat dibagikan secara digital atau di tempat lain di lingkungan sekolah. Poster dengan tampilan yang menarik dan informatif membantu audiens memahami tema budaya yang diangkat dan menarik perhatian remaja sebagai target utama.

2) **Kaos**

Kaos digunakan sebagai media penunjang berbentuk merchandise yang berfungsi memperluas jangkauan promosi motion graphic mengenai kain tenun lurik motif Tulu Watu.

3) **Stiker**

Stiker menjadi media promosi sederhana namun efektif untuk memperkuat identitas visual dan meningkatkan ketertarikan audiens karena praktis dan dapat ditempel di berbagai benda.

- 4) *Gantungan Kunci*
Gantungan kunci adalah media kecil namun signifikan yang membantu memperluas promosi dan memperkuat identitas visual proyek ini karena mudah dibawa dan digunakan setiap hari.
- 5) *Roll Banner*
Roll banner adalah media cetak berukuran besar yang digunakan untuk menarik perhatian audiens di area publik atau tempat acara.
- 6) *Standing Character*
Standing character digunakan sebagai media pendukung berbentuk display karakter yang berfungsi menarik perhatian audiens secara visual. *Standing character* menampilkan ilustrasi Taluwari dalam ukuran besar sehingga mudah dikenali.
- 7) *Notebook*
Notebook digunakan sebagai media pendukung dengan barang dagangan yang dapat menarik perhatian audiens, terutama remaja. Sebagai cara untuk meningkatkan daya tarik visual dan memperkuat identitas animasi ini, cover buku dirancang dengan karakter Taluwari atau motif Tuluh Watu.
- 8) *Mug*
Mug digunakan sebagai media pendukung berbentuk merchandise yang fungsional dan mudah menarik perhatian. *Mug* dihias dengan elemen visual seperti karakter Taluwari atau motif Tuluh Watu, sehingga tidak hanya menjadi wadah minum tetapi juga media promosi yang terus terlihat dalam aktivitas sehari-hari.
- 9) *QR Card*
QR card adalah media kontemporer yang menggabungkan teknologi dan visual. Kartu ini memiliki kode QR yang dapat dipindai ke sumber informasi terkait kain lurik atau video *motion graphic*.
- 10) *Totebag*
Totebag digunakan sebagai media pendukung yang bersifat fungsional dan aplikatif untuk memperluas jangkauan pesan edukasi kain lurik motif Tuluh Watu. Desain totebag menampilkan elemen visual utama perancangan agar dapat menjadi pengingat visual bagi audiens dalam aktivitas sehari-hari.

PERANCANGAN KARYA

1. Desain Karakter

a. Taluwari

Tokoh utama dalam motion graphic ini adalah Taluwari, sosok yang digambarkan sebagai gadis Jawa yang anggun, ramah, dan merasa bangga dengan warisan budayanya. Ia menggunakan kain tenun lurik yang bermotif Tuluh Watu, yang menjadi simbol visual yang menunjukkan kekuatan, kebijaksanaan, dan nilai tradisional yang ia bawa. Nama “Taluwari” sendiri berasal dari penggabungan kata Tuluh Watu dan lurik, yang menunjukkan hubungan langsungnya dengan motif yang menjadi inti dari animasi ini.



Gambar 6. Desain Karakter Taluwari
Sumber (Andina Aulia, 2025)

2. Media Utama

Media utama dapat dipaparkan pada table 2. berikut ini :

Tabel 2. Scene Preview Animasi

No	Picture	Action	Script	Time
1.		Zoom in rumah jawa kemudian muncul karakter taluwari	-	21 d
2.		Zoom out taluwari	Hallo kaum muda.. Perkenalkan namaku taluwari, namaku diambil dari kain tenun lurik yang menjadi warisan budaya lokal di Indonesia.	10 d
3.		Muncul taluwari dari bawah kemudian bergeser ke kiri dan disusul munculnya peta indonesia dan tulisan kain tenun lurik	Nah disini aku akan menjelaskan tentang indonesia yang memiliki keberagaman yang unik, terutama pada budaya lokal, salah satunya yaitu Tenun Lurik.	10 d
4.		Muncul icon klik	Mari kita mulai..	3 d
5.		Muncul kebudayaan indonesia dari belakang burung garuda secara satu persatu	Indonesia memiliki kebudayaan yang sangat menarik, salah satu budaya yang masih ada sampai saat ini	9 d
6.		Zoom in bagian seorang perempuan menenun	Yaitu tradisi menenun kain yang dilestarikan dari generasi ke generasi.	2 d
7.		Zoom in gapura desa tlingsing	Sepertihalnya kain tenun tradisional dari Desa Tlingsing Kabupaten Klaten Jawa Tengah.	10 d
8.		Zoom out gapura tlingsing dan taluwari	Kain tenun lurik memiliki beberapa motif diantaranya..	3 d
9.		Taluwari bergeser ke atas dan muncul pop up macam kain tenun lurik tradisional	Motif kluwung, udan liris, sapit urang, telupat, dan juga tuluh watu.	12 d
10.		Muncul taluwari dan pop up lurik tuluh watu beserta teks	Diantara motif tersebut, ada salah satu motif yang mulai terpinggirkan saat ini, yaitu motif tuluh watu	13 d
11.		Zoom in taluwari dan pop up penjelasan makna lurik tuluh watu	Padahal Motif ini memiliki makna yang sangat menarik. Tuluh watu diartikan sebagai batu bersinar yang melambangkan kekuatan, pertahanan dan sikap teguh.	12 d
12.		Zoom out karakter	Dulunya motif ini dipakai oleh orang-orang yang mempunyai kepribadian yang kuat dan berbudi luhur. Jadi memang kesannya sakral dan penuh wibawa.	12 d
13.		Dedaunan terbuka dan muncul 2 karakter sembari zoom in terfokus pada karakter tersebut	Gak heran kalau tuluh watu sering dipakai di acara acara adat . banyak yang percaya motif ini memberikan perlindungan dari hal hal buruk.	12 d
14.		Zoom out taluwari kemudian muncul pop up bubble teks yang menjelaskan untuk mengajak melestarikan motif tuluh watu	Yuk sama-sama jaga dan lestarikan motif-motif tradisional seperti tuluh watu , kita mungkin tidak bisa kembali ke masa lalu, tetapi kita bisa membuat warisan budaya kita tetap hidup di masa kini.	13 d
15.		Taluwari melambatkan tangan?	Aku Taluwari, Sampai jumpaaa...	6 d

3. Media Pendukung

a. Poster



Gambar 7. Desain Poster Taluwari
Sumber (Andina Aulia, 2025)

b. Kaos



Gambar 8. Desain Kaos Depan Belakang
Sumber (Andina Aulia, 2025)

c. Stiker



Gambar 9. Desain Stiker
Sumber (Andina Aulia, 2025)

d. Gantungan Kunci



Gambar 10. Desain Gantungan Kunci
Sumber (Andina Aulia, 2025)

e. Roll Banner



Gambar 11. Desain Roll Banner
Sumber (Andina Aulia, 2025)

f. Notebook



Gambar 12. Desain Notebook
Sumber (Andina Aulia, 2025)

g. Mug



Gambar 13. Desain Mug
Sumber (Andina Aulia, 2025)

h. Kartu Qr Code



Gambar 14. Desain Kartu QR Code
Sumber (Andina Aulia, 2025)

i. Standing Karakter



Gambar 15 Mockup Standing Character
Sumber (andina Aulia, 2025)

j. Totebag



Gambar 16. Mockup Totebag
Sumber (Andina Aulia, 2025)

PENUTUP

A. Simpulan

Tugas akhir ini berfokus pada perancangan motion graphic sebagai sarana untuk memperkenalkan kain tenun lurik, terutama kepada siswa SMK. Masalah yang mendasari perancangan ini adalah rendahnya minat dan pemahaman generasi muda terhadap kain lurik jika dibandingkan dengan batik. Hasil survey dan wawancara menunjukkan adanya kesenjangan minat generasi muda terhadap batik dan juga kain tenun lurik, khususnya motif tradisionalnya. Permasalahan tersebut menjadi urgensi penting karena berpotensi kain tenun lurik semakin terpinggirkan jika tidak diperkenalkan kembali kepada generasi muda khususnya motif tradisional tuluh watu. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media edukasi digital yaitu motion graphic yang modern, informatif, edukatif, dan menarik secara visual untuk meningkatkan daya tarik dan kesadaran generasi muda khususnya siswa smk terhadap kain tenun lurik khususnya motif tuluh watu. Metode yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah design thinking, yang terdiri dari lima tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil dari perancangan berupa konsep serta prototype motion graphic yang menggunakan gaya visual kartun dan informatif. Harapan dari hasil perancangan ini adalah bisa membantu masyarakat, terutama pelajar dan generasi muda, dalam memahami dan menumbuhkan minat terhadap kain tenun lurik. Lebih spesifik lagi, perancangan ini diharapkan dapat mendorong siswa SMK di Boyolali untuk tidak hanya mengenal kain lurik, tetapi juga mengembangkan serta memanfaatkan kain tenun lurik khususnya motif Tuluh Watu dalam desain pakaian modern. Dengan demikian, motif tersebut dapat kembali dikenal oleh generasi muda dan tidak semakin ditinggalkan oleh tren busana masa kini.

B. Saran

Berdasarkan proses perancangan tugas akhir ini, disarankan agar penelitian atau perancangan berikutnya bisa melanjutkan langkah design thinking hingga tahap uji coba untuk mengetahui seberapa baik motion graphic yang dibuat mampu meningkatkan pemahaman dan minat audiens terhadap kain tenun lurik khususnya motif tuluh watu. Ada beberapa hambatan yang dilalui dalam perancangan ini, seperti kurangnya referensi visual dan informasi mengenai kain tenun lurik, khususnya motif Tuluh Watu. Diharapkan perancangan berikutnya bisa mengembangkan media yang lebih beragam serta menerapkan kain lurik dalam desain fashion modern agar motif Tuluh Watu semakin dikenal dan tidak semakin terpinggirkan.

Daftar Pustaka

- Ardiyansyah, R., Kurniawan, R., & Poerbaningtyas, E. (2024). Perancangan Motion Comic Cerita Pewayangan Bima dan Dewa Ruci untuk Masalah Krisis Identitas pada Remaja. *Citradirga : Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 6(01), 60–75. <https://doi.org/10.33479/cd.v6i01.931>
- Arumsari, M., Bahari, N., Pitana, T. S., Desain, J., Visual, K., Pascasarjana, P., Seni, M., Sebelas, U., Surakarta, M., & Timur, T. (2018). *Diskursus budaya lurik klaten* 1,2,3. 107–113.
- Ayu, I., Intan, N., Sutajaya, I. M., & Syah, M. J. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Motion Graphic Mengakibatkan Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Secara Parsial dan Simultan pada Materi Sistem Gerak Kelas XI Abstrak Pendahuluan Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya pengembangan sum.* 12(1), 46–56.

- Evita, Y. N., Trihartono, A., & Prabhawati, A. (n.d.). *No Title*. 21(2), 113–128.
- Ismadi, I., Sunarya, I. K., Suhaedin PG, E., & Permana, A. S. (2022). Peran SMK Negeri 1 Rota Bayat dalam pelestarian dan pengembangan kerajinan tenun lurik Klaten. *Sungging*, 1(2), 197–211. <https://doi.org/10.21831/sungging.v1i2.55865>
- Mustika, C. K. (2025). *Perancangan Motion Graphic sebagai Media Kampanye Tentang Bahaya Sampah Plastik*. 10, 51–67.
- Nareswari, F. D. (2020). *Filosofi Motif Tenun Lurik*. Kompas.Com. https://www.kompas.com/skola/read/2020/12/19/161500169/filosofi-motif-kain-tenun-lurik-?utm_source
- Ulfa, S., Erlikasna, T., & Sinulingga, J. (2023). *Kain Tenun Tradisional : Warisan Budaya dan Industri Kreatif*. 7, 29709–29715.