

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Randang telah dikenal oleh dunia dan ditetapkan sebagai makanan terlezat di dunia. Rasa yang didapat dari berbagai macam bahan dan bumbu membuat *randang* dapat diterima oleh berbagai kalangan dan ras. Secara umum *randang* dikenal sebagai makanan khas Kota Padang yang merupakan ibukota provinsi Sumatera Barat.

Rendang dalam Bahasa Minang yang disebut dengan *randang* adalah satu dari ratusan makanan tradisional khas Minangkabau yang terkenal di seluruh Indonesia bahkan dikenal oleh dunia. Namun, makanan tradisional ini dikenal dengan sebutan rendang Padang dan bukan *randang* Minangkabau seperti seharusnya. Hal ini dikarenakan orang luar Minangkabau mengenal *randang* sebagai makanan yang berasal dari Kota Padang yang merupakan Ibu Kota daerah Sumatera Barat (Hariadi dkk, 2012:18). Berdasarkan uraian di atas, perancang menyimpulkan bahwa adanya penyimpangan mengenai informasi dasar tentang kuliner khas daerah. Nama kuliner khas daerah yang di Indonesiakan mengakibatkan hilangnya pengetahuan mengenai arti dari kuliner. Permasalahan ini menimbulkan keinginan perancang membuat media informasi mengenai asal mula nama *randang* serta daerah asal *randang* yang benar.

Randang memiliki nilai budaya, filosofi, ekonomis, hingga pendidikan yang tersirat. Nilai tersebut dapat di temui jika mengkaji lebih jauh mengenai *randang*. Nilai budaya yang terdapat dalam *randang* salah satunya adalah *tigo tungku sajarangan* yang melambangkan keseimbangan yang diciptakan oleh cara kepemimpinan di Minangkabau yang didukung oleh *Niniak Mamak*, *Alim Ulama* dan *Cadiak Pandai*. Martion juga berbicara mengenai Kualiti besar sebagai wadah penampung semua proses memasak tersebut yang melambangkan *Bundo Kanduang* yang mewadahi segala urusan di Minangkabau (Martion, Wawancara di ISI Padangpanjang, 7 April 2021).

Nilai budaya yang tersirat di dalam *randang* dan minimnya sumber informasi menjadi alasan bagi perancang untuk menciptakan karya berupa media informasi. Media yang digarap memberikan informasi mengenai nilai budaya Minangkabau dalam *randang*. Bertujuan agar pengetahuan tentang nilai budaya dari kuliner khas daerah Minangkabau dapat tersampaikan kepada kaum muda dan tidak hilang terkikis waktu karena kurangnya informasi yang menyampaikan hal tersebut.

Perancang menemukan adanya penyimpangan informasi mengenai daerah asal serta penamaan *randang* sebagai makanan khas daerah Minangkabau. Minimnya sumber informasi ini menjadi alasan bagi perancang menciptakan karya berupa *motion graphic* yang nantinya menjadi sumber informasi mengenai nilai budaya

Minangkabau yang terkandung dalam masakan *randang*. Perancang menjadikan remaja sebagai target *audience* berupa media informasi ini. Remaja yang sebagian besar adalah pelajar lebih cenderung mudah menangkap informasi jika informasi dapat disajikan dengan cara menarik. (Allen dan Smith, 2012) mengatakan bahwa media berupa video sangat signifikan dalam meningkatkan minat siswa dalam memahami informasi yang disajikan.

Motion graphic merupakan media informasi berupa video dengan menampilkan beberapa elemen seperti garis, bentuk, gambar. Menyampaikan pesan dengan pergerakan dari gabungan elemen-elemen yang sudah ditentukan. Didukung oleh *voice over* dan *background* yang mendukung sehingga menjadikan sajian menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. *Motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, perbedaannya terdapat pada unsur, elemen, dan medianya. Media akhir dari desain *graphic* biasanya berupa media cetak dua dimensi, berbanding terbalik dengan media akhir dari *motion graphic* berupa video bergerak dengan dilengkapi audio sebagai pendukungnya (Umam, 2016).

Merujuk pada keinginan perancang menjaga nilai budaya Minangkabau dalam *randang*, perancang menciptakan media informasi berupa *motion graphic*. Media ini berisi mengenai asal kata *randang*, daerah Minangkabau yang bukan hanya terdiri dari Kota Padang, nilai budaya Minangkabau pada *randang* secara garis besar dan

menjadikannya lebih singkat. Perancang menentukan media pendukung berupa poster, stiker, *T-Shirt*, *Keychain*, mug dan *masker*, dan *apron*.

B. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana konsep perancangan *Motion Graphic* sebagai media informasi mengenai nilai budaya Minangkabau di dalam *randang*?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Sebagai media informasi agar masyarakat sebagai *audience* mengetahui nilai budaya dari *randang*. Serta menambah aset dokumen bagi masyarakat Minangkabau.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Menambah wawasan mengenai nilai budaya dari *randang*.
- b. Terciptanya model *Motion Graphic* tentang nilai *randang* dalam budaya Minangkabau pada Program Pascasarjana ISI Padang Panjang.