

Abstrak

Randang merupakan makanan yang diakui terkenal di dunia oleh media CNN. Namun masih banyak informasi yang salah mengenai kuliner tradisional ini. Bahkan asal *randang* itu sendiri masih banyak diragukan orang lain. Banyak nilai budaya Minangkabau yang terdapat didalam *randang* yang mulai dilupakan oleh masyarakat Minangkabau khususnya Kota Padang. Padahal dalam *randang* ada nilai budaya yang menggambarkan *tigo tungku sajarangan*, dan peran *bundo kanduang* dalam mewartakan permasalahan masyarakat. Setelah melakukan riset dan pencarian terhadap data nilai budaya Minangkabau dalam *randang* dan tidak menemukan hasil yang memuaskan, memberikan ketertarikan untuk perancang membuat sebuah karya *motion graphic* sebagai media informasi yang menyampaikan nilai budaya Minangkabau dalam *randang*. Perancang menggunakan teori warna, *motion graphic*, prinsip komposisi, teori narasi, teori tipografi, kemudian teori komunikasi sebagai bahan acuan membuat karya yang lebih baik dan sesuai. Metode yang perancang gunakan dalam menciptakan karya ini adalah metode 4D yang menjabarkan tahap perancangan dari tahap definisi, perancangan, pengembangan, dan berakhir dengan penyebaran hasil karya yang digarap. Perancang membuat sebuah media *motion graphic* sebagai media utama sesuai target *audience* dengan rentang usia 15-20 tahun. Perancang menetapkan poster, stiker, *T-Shirt*, *keychain*, mug, dan *totebag* sebagai media pendukung. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media informasi yang tepat sebagai pembelajaran dan pengingat budaya serta menjadi dokumen dalam informasi budaya Minangkabau.

Kata kunci : Budaya, Minangkabau, *Randang*, Informasi, *Motion Graphic*

Abstract

Randang is an approved as a most delicious food in the world by CNN version. However there are still a lot of uncorrected information exist about this traditional culinary. Even the origin of randang itself is still widely doubted by others. There's a lot of value about the culture of Minangkabau in randang started to be forgotten by Minangkabau people especially people in the Padang City. Even though in randang there are value about the culture the represent tigo tungku sajarangan, and the role of bundo kaduang in her work as receptable of people's problem. Following the research and browsing about the data of value of Minangkabau culture in randang and didn't find the satisfactory results, causing the designer using color theory, motion graphic, composition principle, theory of narration, theory of typography and then the theory of communication as reference to make a better and corresponding the work. The method of this work is 4D method which describes the design stage from the definition stage, design, development, and ends with the distribution of the work produced. The designer makes a motion graphic media as the main media according to the target audience with an age range of 15-20 years old. The designer sets poster, stickers, T-Shirt, keychain, mugs, and tote bags as supporting media. This design is expected to be the right information media as a learning and cultural reminder as well as a document in Minangkabau cultural information.

Keywords : Culture, Minangkabau, Randang, Information, Motion Graphic

DAFTAR ISI

COVER LUAR

COVER DALAM	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	<i>viii</i>
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
GLOSARIUM	xviii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	4

BAB II KONSEP DAN METODE PENCIPTAAN 5

A. Tinjauan Karya	5
B. Observasi dan Data Lapangan	8
C. Konsep Garapan, Perancangan Karya, dan Pendekatan	18
1. Konsep Garapan	18
a. Konsep Verbal	18

b. Konsep Visual	29
2. Perancangan Karya	20
a. Persiapan Awal	20
b. Alternatif Sketsa	22
c. Pengolahan Digital	23
d. Perwujudan Karya	23
3. Pendekatan Teori	24
a. <i>Motion Graphic</i>	24
b. Teori Warna	26
c. Prinsip Komposisi	27
d. Teori Narasi	28
e. Teori Tipografi	29
f. Teori Komunikasi	32
D. Metode Penciptaan	32
1. Define (Pendefinisian)	33
2. Design (Perancangan)	36
3. Develop (Pengembangan)	38
4. Disseminate (Penyebaran)	38
E. Kerangka Konseptual	39
BAB III BENTUK PERANCANGAN KARYA	41
A. Struktur Karya	41
1. <i>Define</i> (Perandefinisian)	41
a. Analisis awal-akhir (<i>Front-end analysis</i>)	41
b. Analisis target audience	43
1) Segmentasi geografis	43
2) Segmentasi demografis	44
3) Segmentasi psikologis	44
4) Segmentasi behaviour	44
c. Analisis konsep	45
d. Analisis media	46

2. <i>Design</i> (Perancangan)	48
a. Tujuan kreatif	48
b. Strategi kreatif	48
1) <i>Mindmapping</i>	49
2) Sketsa	50
3) Tipografi	67
4) Warna	69
5) Synopsis	70
6) Storyline	71
7) Sketsa gambar digital	76
8) Proses penciptaan karya	92
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	95
a. Poster	95
b. <i>T-Shirt</i>	103
c. Mug	106
d. <i>Keychain</i> desain 1	109
e. <i>Keychain</i> desain 2	112
f. Masker	115
g. Stiker	118
4. <i>Disseminate</i>	120
B. Tekstur Karya	120
C. Desain (Tata ruang) Pameran	121
D. Organisasi Pelaksana	122
BAB IV PENUTUP	123
A. Kesimpulan	123
B. Saran	124
Daftar Pustaka	125

Daftar Tabel

Tabel 1. <i>Storyline</i> awal	21
Table 2. Arti warna	70
Table 3. <i>Storyline</i>	72

Daftar Gambar

Gambar 1. Contoh <i>motion graphic</i> sejarah “rendang”	6
Gambar 2. Contoh <i>motion graphic</i> “JOY: Eight Food of Joy”	7
Gambar 3. <i>Motion graphic</i> & 2d animanition showreel	7
Gambar 4. Dapur tradisional pembuatan rendang	10
Gambar 5. Budayawan Minangkabau	11
Gambar 6. Bundo kanduang Kecamatan Kuranji	13
Gambar 7. Narasumber pelajar random 1	16
Gambar 8. Narasumber pelajar random 2	16
Gambar 9. Sketsa 1	22
Gambar 10. Sketsa 2	22
Gambar 11. Sketsa 3	23
Gambar 12. <i>Mind Mapping</i>	50
Gambar 13. Sketsa 1	51
Gambar 14 Sketsa 2	51
Gambar 15 Sketsa 3	52
Gambar 16 Sketsa 4	53
Gambar 17 Sketsa 5	53
Gambar 18 Sketsa 6	53
Gambar 19 Sketsa 7	54
Gambar 20 Sketsa 8	54

Gambar 21 Sketsa 9	54
Gambar 22 Sketsa 10.....	55
Gambar 23 Sketsa 11.....	55
Gambar 24 Sketsa 12.....	56
Gambar 25 Sketsa 13.....	56
Gambar 26 Sketsa 14	57
Gambar 27 Sketsa 15	58
Gambar 28 Sketsa 16	59
Gambar 29 Sketsa 17	60
Gambar 30 Sketsa 18	61
Gambar 31 Sketsa 19	62
Gambar 32 Sketsa 20	63
Gambar 33 Sketsa 21	64
Gambar 34 Sketsa 22	65
Gambar 35 Sketsa 23	66
Gambar 36 Sketsa 24.....	66
Gambar 37 Sketsa 25	67
Gambar 38 American Typewriter bold	68
Gambar 39 Bubble Rainbow Regular	68
Gambar 40 Warna dan kode warna	69
Gambar 41 Digital 1	76
Gambar 42 Digital 2.....	77

Gambar 43 Digital 3.....	77
Gambar 44 Digital 4.....	78
Gambar 45 Digital 5.....	78
Gambar 46 Digital 6.....	79
Gambar 47 Digital 7.....	80
Gambar 48 Digital 8.....	81
Gambar 49 Digital 9	82
Gambar 51 Digital 10.....	83
Gambar 52 Digital 11.....	84
Gambar 53 Digital 12.....	85
Gambar 54 Digital 13.....	86
Gambar 55 Digital 14	87
Gambar 55 Digital 15.....	88
Gambar 56 Digital 16	89
Gambar 57 Digital 17	90
Gambar 58 Digital 18	90
Gambar 59 Digital 19	91
Gambar 60 Digital 20	91
Gambar 61 Digital 21	92
Gambar 62 Proses digital Photoshop	93
Gambar 63 Proses digital daging	93
Gambar 64 Proses <i>movement</i> Adobe After Effect	94

Gambar 65 Proses <i>Movement scene</i> 12	95
Gambar 66 Layout alternatif 1	96
Gambar 67 Layout alternatif 2	97
Gambar 68 Layout alternatif 3	98
Gambar 69 Desain terpilih Poster	99
Gambar 70 Pengaplikasian poster	101
Gambar 71 Poster revisi	102
Gambar 72 Alternatif layout T-shirt	103
Gambar 73 Desain terpilih T-shirt	104
Gambar 74 Pengaplikasian T-shirt	105
Gambar 75 Alternatif desain mug	106
Gambar 76 Desain terpilih mug	107
Gambar 77 Pengaplikasian mug	108
Gambar 78 Alternatif keychain 1	109
Gambar 79 Desain terpilih keychain 1	109
Gambar 80 Pengaplikasian keychain 1	110
Gambar 81 Revisi Keychain 1	111
Gambar 82 Alternatif Keychain desain 2	112
Gambar 83 Desain terpilih Keychain 2	113
Gambar 84 Pengaplikasian Keychain 2	114
Gambar 85. Alternatif layout masker	115
Gambar 86. Desain terpilih masker	116

Gambar 87 pengaplikasian maskter	117
Gambar 88 Alternatif layout stiker	118
Gambar 89 Desain terpilih stiker	118
Gambar 90 Pengaplikasian stiker	119
Gambar 91 Stiker revisi	119
Gambar 92 Tata Ruang Pameran	121