

JESKOVSIA (Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia)

Vol. 1, No. 1, Tahun 2017

ISSN: 2597-4300 (online); 2580-8753 (Print)

Perancangan Infografis Songket Lombok

Fadhli Almu'iini Ahda¹, Fariz Aulia Rahman²

¹Desain Komunikasi Visual, STMIKASIA

¹fadhli@asia.ac.id, ²fariz.aulia@gmail.com

ABSTRAK

Pulau Lombok tidak hanya memiliki keindahan alam yang menakjubkan, Pulau Lombok juga memiliki kain tenun khas daerah yang dinamakan kain songket Lombok. Namun demikian, masih banyak masyarakat luas yang belum mengetahui keberadaan songket Lombok tersebut khususnya masyarakat luar pulau Lombok. Dengan seiring berkembangnya teknologi sekarang, informasi dalam bentuk video animasi banyak diminati masyarakat luas karena tampilannya yang lebih menarik. Maka dari itu informasi kain songket Lombok berupa video infografis sangat diperlukan. Infografis adalah media yang digunakan untuk menginformasikan tentang keindahan kain songket Lombok, dengan menggunakan infografis ini informasi akan terlihat menarik dan mudah dipahami. Observasi dilakukan langsung dipengerajin songket yaitu di desa Sukerare dan desa Sade. Melakukan wawancara langsung ke pengerajin juga berperan penting untuk mengetahui data apa saja yang dibutuhkan. Perancangan video animasi infografis ini menggunakan teknik motion graphic. Perancangan infografis ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang kain songket Lombok kepada wisatawan lokal maupun mancanegara. Perancangan konsep mengambil tema infografis. Infografis ini menggunakan gambar, foto, background dan juga text sebagai pendukung. Video animasi ini dirancang menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CS6 untuk membuat sketsa menjadi bentuk digital, Adobe After Effect CS6 untuk membuat pergerakan animasi, Adobe Audition CS6 untuk memberi *dubbing*. Hasil dari pengujian kepada 33 responden sebagai sampel adalah 77.5%.

KataKunci: Animasi, Infografis, Motion Graphic, Songket Lombok

ABSTRACT

Lombok Island not only as a stunning natural beauty, Lombok Island also has a special woven cloth area called the songket Lombok. However, there are still many people who do not know the existence of Lombok songket especially the people outside the island of Lombok. But as the development of technology now, information in the form of animated video much in demand by the public because it looks more interesting. Therefore information of Lombok songket cloth in the form of info graphic video is needed. Info graphics is a medium that is used to inform about the beauty of Lombok songket cloth, by using this infographic information will look interesting and easy to understand. The observations were conducted directly in the songket craftsmen in Sukerare and Sade villages. Conducting interviews directly to the craft sman also plays an important role to know what data are needed. The design of this infographic animation videousing motion graphic technique. This infographic design aims to provide information about Lombok songket cloth to local and foreign tourists. The design of the concept takes the theme of infographics. This infographic uses images, photos, background and also text as support. This animated video was designed using Adobe Illustrator CS6 application to sketch into digital form, Adobe After Effect CS6 to create animated movement, Adobe Audition CS6 to give *dubbing*. Results from the test to 33 respondents as samples were 77.5%.

Keywords: Animation, Infographics, Motion Graphic, Songket Lombok

PENDAHULUAN

Pulau Lombok adalah sebuah pulau yang berada disebelah timur Pulau Bali, Pulau Lombok sering disebut-sebut memiliki kemiripan dengan pulau Bali, baik dari segi keindahan alam maupun senibudaya. Selain keindahan alam, Pulau Lombok juga memiliki kain tenun khas daerah yang dinamakan kain songket Lombok. Warna-warna cerah dengan motif unik adalah bagian dari ciri khasnya.

Songket Lombok berbeda dengan tenun-tenun songket yang ditemukan didaerah lain di Indonesia, terutama songket-songket yang berasal dari Melayu yang ditemukan di daerah Sumatera dan Kalimantan, songket Lombok tidak menggunakan benang emas atau

perak tetapi sebagai gantinya menggunakan benang katun warna-warni sehingga memberi tampilan yang lebih semarak. Namun demikian, masih banyak masyarakat luas yang belum mengetahui keberadaan songket Lombok tersebut khususnya masyarakat luar Pulau Lombok. Namun seiring berkembangnya teknologi sekarang, informasi dalam bentuk infografis banyak diminati masyarakat luas karena tampilannya yang lebih menarik. Maka dari itu informasi kain songket Lombok berupa infografis sangat diperlukan.

Infografis adalah sebuah media untuk menginformasikan tentang keindahan kain songket Lombok. Infografis ini akan dirancang dengan objek-objek 2 dimensi, dengan menggunakan infografis ini informasi akan lebih mudah dipahami. selain itu perancangan infografis ini lebih hemat dari segi biaya. Infografis ini dirancang dengan teknik motion graphic.

Motion graphic merupakan teknik yang akan digunakan untuk menginformasikan tentang kain songket Lombok. Mengingat saat ini merupakan era digital, akan efektif bila informasi yang akan kita sampaikan juga berbentuk digital, karena informasi digital dapat diakses dengan mudah di era yang serba digital seperti sekarang ini. Biografi yang berupa *motion graphic*, dapat menarik perhatian parawisatawan. Dengan masalah diatas maka penulis mencoba merancang sebuah infografis sebagai media informasi untuk mengetahui kain songket yang ada di Pulau Lombok

PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan perancangan yaitu menginformasikan kain songket Lombok kepada wisatawan, maka perancangan video animasi infografis dengan menggunakan teknik *motion graphic* ini menjadi alternatif yang dipilih sebagai medianya karena infografis ini informasi akan terlihat lebih menarik dan mudah dipahami. Didalam tahapan ini perancangan konsep mengambil tema video infografis. Untuk menguatkan konsep tersebut, video infografis ini menggunakan gambar, foto, backsound dan juga text untuk menjelaskan macam-macam motif songket yang ada di pulau Lombok. Story line dijelaskan dalam bentuk *scene* yang terdiri dari sembilan *scene*, seperti yang terdapat pada tabel 1.

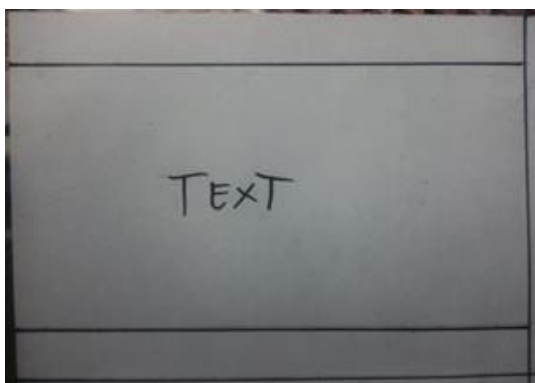

Tabel 1. *Storyline*

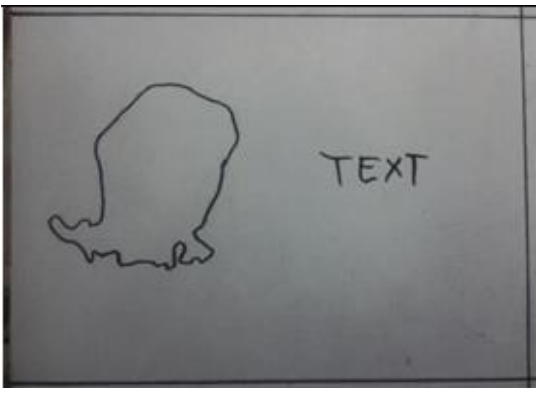
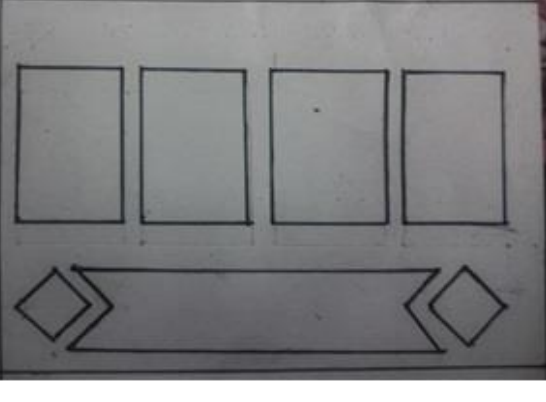
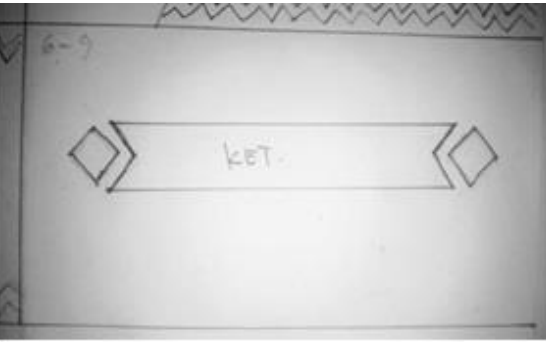
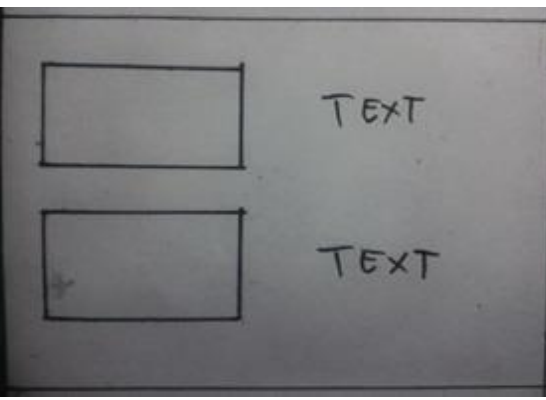
<i>Scene</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Scene 1</i>	Opening
<i>Scene 2</i>	Kemudian, muncul peta indonesia yang menjelaskan luas wilayah indonesia.
<i>Scene 3</i>	Selanjutnya, muncul peta pulau Lombok.
<i>Scene 4</i>	Kemudian muncul gambar dan text yang menjelaskan kalau di Lombok tidak hanya memiliki keindahan alam tetapi juga memiliki kain songket.
<i>Scene 5</i>	Muncul frame keterangan perbedaan songket Lombok dan Melayu
<i>Scene 6</i>	Selanjutnya muncul foto dan text yang menjelaskan perbedaan songket Lombok dan songket Melayu.
<i>Scene 7</i>	Muncul kembali frame keterangan macam-macam motif songket.

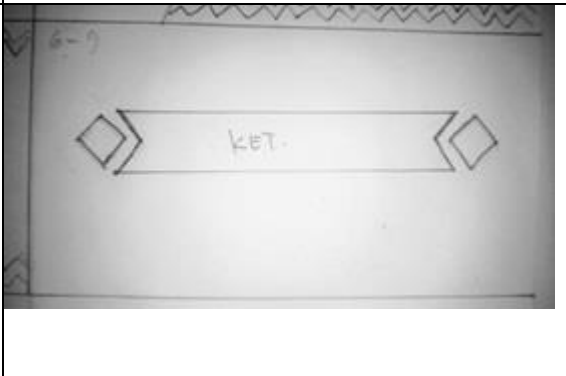
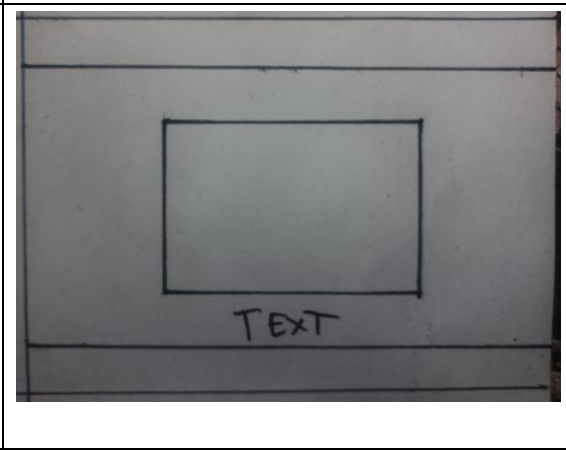
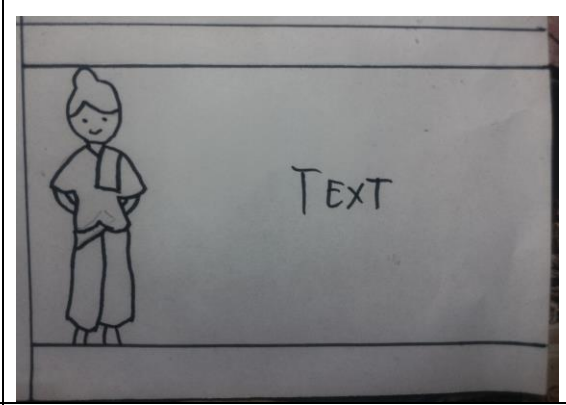
<i>Scene</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Scene 8</i>	Memunculkan foto-foto motif kain apa saja yang ada dipulau Lombok.
<i>Scene 9</i>	Muncul frame keterangan cara pembuatan songket.
<i>Scene 10</i>	Selanjutnya muncul karakter wanita yang menjelaskan teknik pembuatan benang hingga menjadi songket.
<i>Scene 11</i>	Ajakan untuk melestarikan kainsongket.
<i>Scene 12</i>	Closing

Pembuatan story board ini bertujuan sebagai dasar sebelum membuat media informasi berbasis infografis animasi, sehingga tidak terjadi pengulangan dalam pembuatannya. Sebelum proses pengambilan foto dan editing, membuat story board yang merupakan kolom teks, audio dan visualisasi dengan keterangan mengenai konten dan visualisasi yang digunakan untuk produksi.

Tabel 2. *Story board*

No.	Gambar	Waktu	Keterangan
1		± 00:00:06	Menampilkan background motif songket ditambah text "SONGKET LOMBOK" menjadi opening video
2		± 00:00:18	Menampilkan peta indonesia dan frame untuk keterangan ditambah effect animasi

No.	Gambar	Waktu	Keterangan
3		± 00:00:04	Muncul pet apulau Lombok dan text ditambah effect animasi
4		± 00:00:15	Kemudian muncul foto dan keterangan yang menginformasikan pulau Lombok tidak hanya memiliki keindahan alam tetapi juga memiliki kain songket
5		± 00:00:03	Muncul frame keterangan untuk perbedaan songket Lombok dan melayu
6		± 00:00:14	Menampilkan perbedaan songket Lombok dan songket melayu

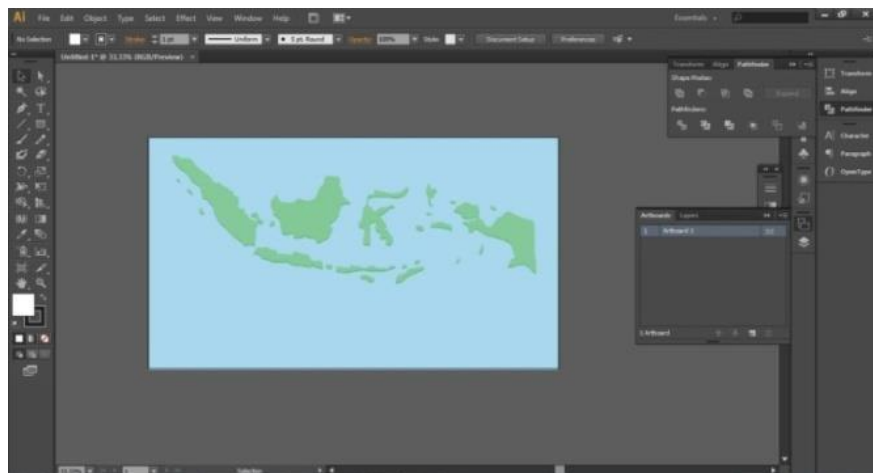
No.	Gambar	Waktu	Keterangan
7		± 00:00:04	Muncul kembaliframe keterangan untuk macam- macam motif songket Lombok
8		± 00:00:45	Kemudian muncul foto macam-macam motif songket Lombok
9		± 00:00:03	Muncul kembali frame untuk pembuatan songket
10		± 00:00:43	Kemudian muncul foto dan keterangan tentang pembuatan songket Lombok
11		± 00:00:07	Menampilkan text ajakan untuk melestarikan songketdan budaya
12		± 00:00:08	Closing menampilkan background motif songket serta text untuk nama pembuat video

Setelah tahap *tracing* selesai, diperlukan tahap *editing* dan *coloring* untuk memberikan warna yang sesuai dengan objek yang dibuat agar hasil menjadi lebih nyata dan menarik. Untuk memberikan *warna* pada setiap objek bisa dilakukan melalui *Proses*

editor. Proses editor berfungsi untuk mengatur semua proses pewarnaan dan nantinya dapat mempermudah dalam proses Animasi



Gambar 1. Proses Coloring Scene 1

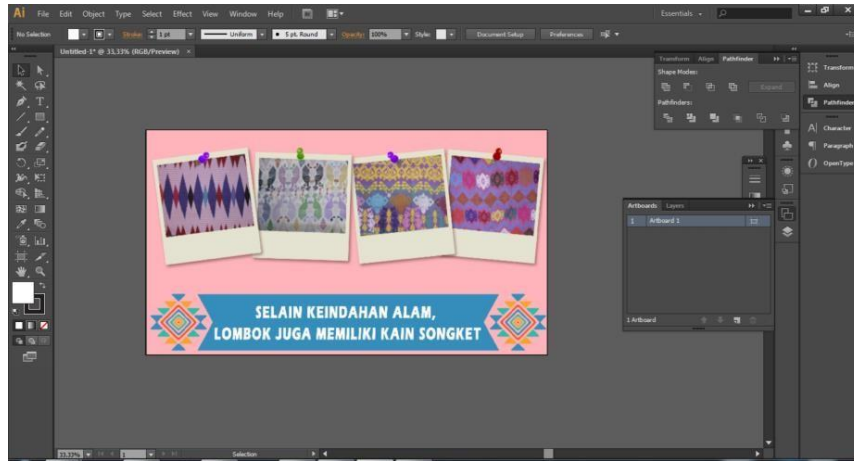


Gambar 2. Proses Coloring Scene 2

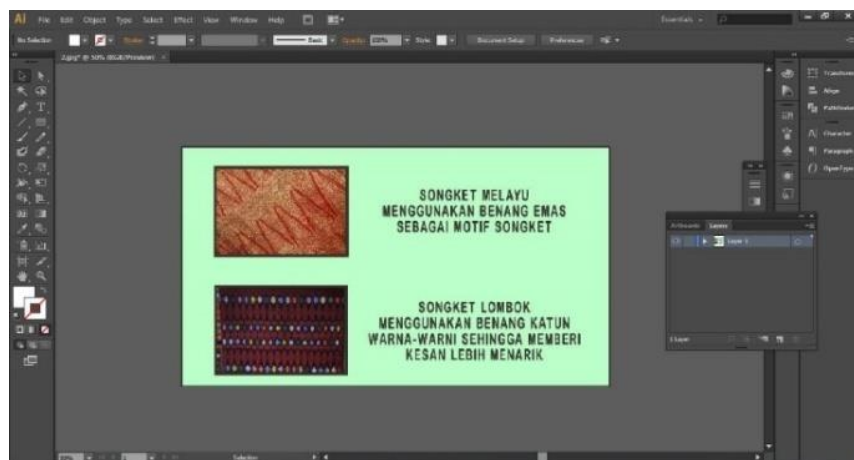
Proses editing pewarnaan dengan *Pen tool* dan *Magic won* untuk menyeleksi hasil gambar dan pewarnaan, Sedangkan *pen tool* untuk *path* yang tidak rata pada garis pensil. Dan terdapat layer untuk mengatur hasil path dalam pewarnaan. Dan dapat diatur untuk *Forward* dan *Back forward*.



Gambar 3. Proses Coloring Scene 3 menampilkan peta pulau Lombok



Gambar 4. Lombok tidak hanya memiliki keindahan alam tetapi juga kain songket



Gambar 5. Beda Songket Lombok dengan Songket Daerah lain

Pada scene 6 ini text keterangan perbedaan songket lombok dan melayu diberi effect animasi menggunakan *animation composer*, sedangkan untuk text menggunakan effect *typewriter*.



Gambar 6. Proses pembuatan Songket



Gambar 7. Ajakan Untuk Melestarikan Songket dan budaya

Proses Pengisian Suara (*DUBBING*) Pada Adobe Audition Dalam proses ini adalah pengisian suara atau *dubbing* agar informasi yang disampaikan kepada *Audience* lebih jelas dan informatif.



Gambar 8. Tampilan proses rekaman pada adobe audition

Untuk memastikan suatu project atau media berjalan dengan baik dan sebagaimana mestinya, tahapan akhir adalah proses pengujian. Pengujian dilakukan dengan memberikan kuisioner secara langsung kepada responden untuk menjadi sampel penelitian.

Penulis menggunakan lembar kuisioner dengan mengajukan 7 pertanyaan. Cara pengukurannya yaitu dengan menghadapkan subjek (masyarakat yang diuji) pada sejumlah pernyataan, kemudian mereka diminta untuk memilih jawaban mulai dari Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang. Selama 3hari telah terkumpul 133 responden dengan jawaban bervariasi. Dari total 33 responden didapatkan tanggapan baik yaitu dengan nilai presentase 77,5

KESIMPULAN

Video animasi infografis ini merupakan media yang efektif untuk memperkenalkan kain songket kepada wisatawan lokal maupun mancanegara. Melalui Media informasi kain songket ini, parawisatawan lebih dapat memahami lagi tentang kain songket yang ada di pulau Lombok. Desain tampilan dari program media informasi ini sangat mudah dipahami, dan disertai animasi sehingga media informasi ini dapat dipahami lebih mudah. Pembuatan Video informasi ini dibatasi pada informasi terkait jenis motif songket yang ada di pulau Lombok. Dari 7 pertanyaan publik menanggapi cukup baik tentang produk yang dihasilkan dengan persentase 77.5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra. 2005. *Membuat Berbagai DVD-Video Dengan Ulead Studio 9*, Bandung: Elex Media Komputindo
- Curran, Steve. 2000. *Motion Graphics: Graphic Design for Broad cast and Film*: Rockport
- Hendratman, Hendi. 2008. *Tips and Trix Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika
- Hendratman, Hendi. 2010. *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika.
- Krasner, Jon. 2008. *Motion Graphic Design Applied Historic and Aesthetics*. Oxford: Elsevier
- Munir. 2013. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Nazir, Mohammad. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia:
- Nugraha, Ali, & Rachmawati, Yeni. 2008. *Metode pengembangan sosial emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pujirianto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)* Yogyakarta: Andi
- Purnamawati, Eldarni. 2001 *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali
- Sadjiman, Ebdi Sanyoto. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)* Yogyakarta: Arti Sari Intaran.
- Sihombing. 2001. *Pengenalan Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Subakti. 2010. *Majalah Bisnis Komputer*. Jakarta: AKY Press
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Mikke. 2002. *Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wong, Wucius. 1995. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: ITB.