

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN MAKNA
SIMBOLIK ORNAMEN RUMAH ADAT KARO *SIWALUH JABU* DI
DESA LINGGA**



PERANCANGAN

Oleh:

Josi Zefanya Karo-Karo

NIM: 1812535024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN MAKNA
SIMBOLIK ORNAMEN RUMAH ADAT KARO *SIWALUH JABU* DI
DESA LINGGA**

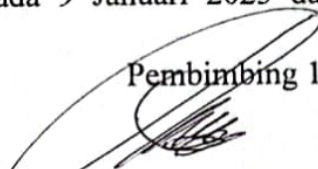


Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2023

Tugas akhir perancangan berjudul:

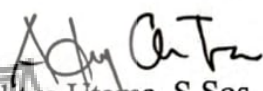
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN MAKNA SIMBOLIK ORNAMEN RUMAH ADAT KARO *SIWALUH JABU* DI DESA LINGGA diajukan oleh Josi Zefanya Karo-Karo, NIM 1812535024, Program studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji tugas akhir pada 9 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 198011252008121003/NIDN 0025118007

Pembimbing II


Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP 19840909201404 1 001/NIDN 0009098410

Cograte/anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

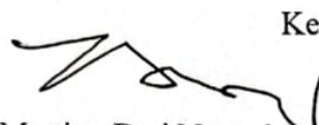
NIP 19650209199512 1 001/NIDN 0009026502

Ketua Program Studi


Daru Tunggal Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Baharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Josi Zefanya Karo-Karo

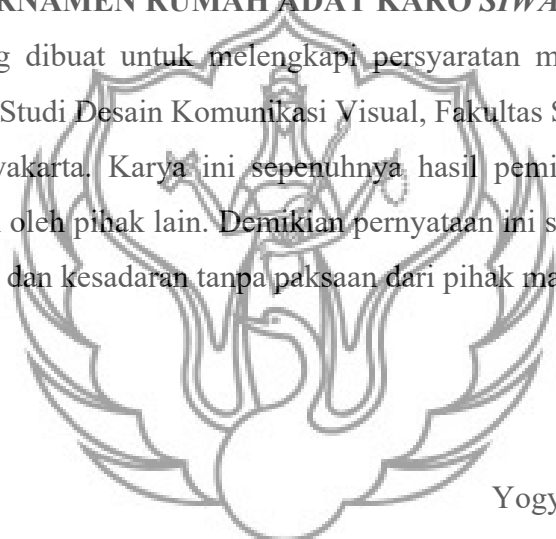
NIM : 1812535024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN MAKNA SIMBOLIK ORNAMEN RUMAH ADAT KARO SIWALUH JABU DI DESA LINGGA**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 9 Januari 2023,
Yang membuat pernyataan,

Josi Zefanya Karo-Karo

NIM 1812535024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Josi Zefanya Karo-Karo

NIM : 1812535024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENGENALAN MAKNA SIMBOLIK ORNAMEN RUMAH ADAT KARO SIWALUH JABU DI DESA LINGGA**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dan saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 9 Januari 2023,

Yang membuat pernyataan,



Josi Zefanya Karo-Karo

NIM 1812535024

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, atas berkat dan karuniaNya yang selalu menyertai dan membimbing dalam proses pengerjaan tugas akhir perancangan ini.

Di tengah berkembangnya teknologi digital dan informasi, yang juga merubah pola kehidupan masyarakat, masyarakat semakin tergerus kedalam kehidupan modern. Eksistensi budaya Indonesia juga harus mampu bertahan disaat berkembangnya kehidupan. Perancangan ini akan membuka kembali ingatan dan menambah pemahaman baru mengenai warisan budaya yang ada, terkhusus kepada ornamen Karo. Pemanfaatan teknologi digital dan media yang sudah berkembang, mampu digunakan sebagai penyampai informasi secara baik dan menarik.

Perancangan ini menjadi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan ini dilakukan dengan berbagai observasi, studi Pustaka dan wawancara. Pengumpulan informasi mengenai kajian budaya lewat buku, jurnal, video dan lain sebagainya digunakan untuk memperoleh hasil yang baik-baiknya. Perancangan ini merupakan penerapan ilmu dan pengalaman yang sudah diperoleh selama berkuliah. Juga dengan bantuan rekan-rekan dan pihak yang sudah membantu saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Di dalam tugas akhir perancangan ini, juga masih terdapat beberapa kesalahan dan jauh dari kesempurnaan. Namun saya berharap, Tugas Akhir Perancangan Ornamen Rumah Adat Karo *Siwaluh Jabu* di Desa Lingga ini dapat berguna, dan menjadi bahan untuk karya tulis lainnya.

Yogyakarta, 9 Januari 2023
Penulis,



Josi Zefanya Karo-Karo

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses perancangan, tentunya penulis sadar atas do'a, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak yang telah berkontribusi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
5. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan memberikan fasilitas selama pengerjaan Tugas Akhir.
6. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia membimbing dan memberikan fasilitas selama pengerjaan Tugas Akhir.
7. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Cognate yang telah bersedia menguji pada saat sidang Tugas Akhir.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu pengetahuan, pengalaman, dan arahan yang diberikan selama perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir ini.
9. Bapak, Mamak, Jovita, dan Nuelta yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa hingga selesainya Tugas Akhir Perancangan ini.
10. Nicky, Linda, Saraswati, dan Prasta yang sudah membantu, dan berproses bersama-sama semenjak awal perkuliahan.
11. Saudara dan kerabat yang membantu dalam proses pencarian informasi mengenai budaya suku Batak Karo.
12. Teman-teman Prau Layar DKV ISI Yogyakarta Angkatan 2018.
13. Teman-teman Permata GBKP runggun Yogyakarta, yang sudah memberikan doa, semangat, dan dukungan.

14. Bapak Tersek Ginting, selaku narasumber.
15. Shabrina Azzahra, dan Salma yang banyak memberikan masukan dalam proses perancangan.
16. Elsa, Lutfi, Banon, dan Tika yang membantu dalam proses perancangan.
17. Seluruh pihak yang ikut membantu dalam proses perancangan, yang belum dapat disebutkan satu persatu.



ABSTRAK
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN ORNAMEN
RUMAH ADAT KARO *SIWALUH JABU* DI DESA LINGGA

Oleh : Josi Zefanya Karo-Karo

NIM : 1812535024

Indonesia dengan berbagai keragaman budaya didalamnya harus dilestarikan. Budaya Karo yang memiliki Gerga Karo sebagai identitas dan warisan budaya juga harus diperkenalkan dan dijaga. Di tengah pola kehidupan yang modern saat ini, dan jumlah rumah adat sebagai media peletakan Gerga Karo yang sudah berkurang, menjadi masalah dalam pelestarian ornamen Gerga Karo. Perlu dilakukan perancangan dalam rangka pelestarian dan pengenalan Gerga.

Pemilihan *Motion Graphic* dianggap dapat menjadi media yang menarik dan tepat untuk digunakan di era digital yang sedang berkembang saat ini. Media ini dapat menampilkan visual berupa gambar dan tulisan, serta suara yang dapat dipahami, dan dinikmati. Penyampaian informasi melalui *motion graphic* ini juga dapat menjangkau khalayak luas, karena proses publikasinya melalui sosial media, yang mampu menjangkau target audiens.

Hasil perancangan ini berupa video *motion graphic* “Ragam Gerga - Menilik Ornamen Karo pada Rumah Siwaluh Jabu”. Video *motion graphic* ini membahas tentang keunikan bentuk ornamen pada Rumah Adat Karo Siwaluh Jabu, beserta cerita dan makna di dalam ornamen. Informasi yang diperoleh melalui observasi langsung, dengan wawancara, dan melalui beberapa buku dan jurnal yang ada, yang berkaitan dengan objek perancangan.

Kata Kunci : Suku Karo, Ornamen, *Motion Graphic*, Siwaluh Jabu

ABSTRAC

MOTION GRAPHIC DESIGN INTRODUCTION TO THE ORNAMENT OF KARO SIWALUH JABU TRADITIONAL HOUSE IN LINGGA VILLAGE

Oleh : Josi Zefanya Karo-Karo

NIM : 1812535024

Indonesia with various cultural diversity in it must be preserved. The Karo culture, which has Gerga Karo as its identity and cultural heritage, must also be introduced and maintained. In the midst of today's modern lifestyle, and the reduced number of traditional houses as a medium for Gerga Karo, it is a problem in preserving Gerga Karo ornaments. It is necessary to design in order to preserve and identify Gerga Karo.

The choice of motion graphics is considered to be an interesting and appropriate medium for use in the currently developing digital era. This media can display visuals in the form of pictures and writing, as well as sound, which can be understood and enjoyed. Submission of information through this Motion Graphic can also reach a wide audience, because the publication process is through social media, which is able to reach the target audience.

The result of this design is a video motion graphic "Variety of Gerga - Seeing Karo Ornaments in the Siwaluh Jabu House". This motion graphic video discusses the unique form of ornaments in the Karo Siwaluh Jabu Traditional House, along with the story and meaning in the ornaments. Information obtained through direct observation, through interviews, and through several existing books and journals related to the design object.

Keywords: Karonese, Ornament, Motion Graphic, Siwaluh Jabu

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRAC</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Batas Lingkup Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Defenisi Operasional.....	6
G. Metode Perancangan	7
H. Metode Analisis Data.....	8
I. Skematika Perancangan.....	9
BAB II	Error! Bookmark not defined.
A. Data Objek Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Suku Batak Karo	Error! Bookmark not defined.
2. Lokasi.....	Error! Bookmark not defined.
3. Rumah Adat Karo Siwaluh Jabu.....	Error! Bookmark not defined.
4. Ornamen.....	Error! Bookmark not defined.
5. Ornamen pada Rumah Adat Karo Siwaluh Jabu..	Error! Bookmark not defined.
6. Kegunaan Ornamen Budaya Karo / Gerga karo ..	Error! Bookmark not defined.
7. Upaya Pelestarian Rumah Adat Karo Siwaluh Jabu di Desa Lingga	Error! Bookmark not defined.
8. Kajian Literatur tentang <i>Motion Graphic</i>	Error! Bookmark not defined.
B. Upaya Pemecahan Masalah Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
C. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.

1.	Analisis Berdasarkan 5W + 1H.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Kesimpulan Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Usulan Pemecahan Masalah Berdasarkan Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....		Error! Bookmark not defined.
A.	Konsep Kreatif	Error! Bookmark not defined.
1.	Tujuan Kreatif	Error! Bookmark not defined.
2.	Strategi Kreatif.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Program Kreatif.....	Error! Bookmark not defined.
B.	Konsep Media	Error! Bookmark not defined.
1.	Tujuan Media	Error! Bookmark not defined.
2.	Strategi Media	Error! Bookmark not defined.
3.	Pemilihan Media Pendukung	Error! Bookmark not defined.
4.	Program Media.....	Error! Bookmark not defined.
C.	Sinopsis/Ringkasan Cerita	Error! Bookmark not defined.
BAB IV.....		Error! Bookmark not defined.
A.	Pra Produksi.....	Error! Bookmark not defined.
1.	<i>Storyline</i>	Error! Bookmark not defined.
2.	<i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
3.	Studi Visual.....	Error! Bookmark not defined.
4.	Konsep Desain	Error! Bookmark not defined.
B.	Produksi.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Sketsa	Error! Bookmark not defined.
2.	Coloring.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Motion.....	Error! Bookmark not defined.
C.	Pasca Produksi	Error! Bookmark not defined.
D.	Karya Final.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Media Utama.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Media Pendukung.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....		Error! Bookmark not defined.
A.	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B.	Saran.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1 Peta Tanah Karo..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 2 Desa Lingga Pada Masa Lampau **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 3 Rumah Sianjung-Anjung..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 4 Rumah Mecu..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 5 Rumah Sangka Manuk **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 6 Dasar Rumah Sendi..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 7 Rumah Gerga di Desa Lingga **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 8 bagian bagian Rumah Adat Karo Siwaluh Jabu . **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 9 Gerga Tapak Raja Sulaiman..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 10 Gerga Bindu Matagah **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 11 Embun Sikawiten **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 12 Gerga Cimba Lau..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 13 Gerga Pengeret-ret **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 14 Gerga Bunga Bincole **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 15 Gerga Pantil Manggis..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 16 Gerga Bendi Bendi..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 17 Kondisi Gerga yang hancur karena lapuk **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 18 kondisi Keadaan dalam Rumah Adat Siwaluh Jabu **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 19 Suasana dalam Rumah Adat Siwaluh Jabu yang kosong **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 20 Macam-macam raut bidang..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 21 Cover Buku Berjudul Arsitektur Tradisional Batak Karo, **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 22 Ragam hias pada ayo rumah..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 23 Cuplikan Video Youtube..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 24 Cuplikan Video Youtube..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 1 Color Palette yang digunakan dalam perancangan... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 2 Teksturyang digunakan dalam perancangan **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 3 Rreferensi gaya ilustrasi by Lisk Feng **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 4 Referensi gaya ilustrasi, Illustration by tania Yakunova..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 5 referensi gaya ilustrasi, By Fetra danu **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 6 referensi gaya ilustrasi, By Katya Tikhova **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1 Storyboard Shot 1-3 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2 Storyboard Shot 4-6 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 Storyboard Shot 7-9..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4 Storyboard Shot 10-12 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 5 Storyboard Shot 13-15 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 6 Storyboard Shot 16-18 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 7 Storyboard Shot 19-21 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 8 Storyboard Shot 22-24 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 9 Storyboard Shot 25-27 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 10 Storyboard Shot 28-30 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 11 Storyboard Shot 31-33 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 12 Storyboard Shot 34-36 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 13 Storyboard Shot 37-39 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 14 Storyboard Shot 40-42 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 15 Storyboard Shot 43-45 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 16 Storyboard Shot 46-48 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 17 Storyboard Shot 49-51 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 18 Storyboard Shot 52-54 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 19 Storyboard Shot 55-57 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 20 Storyboard Shot 58-60 **Error! Bookmark not defined.**

- Gambar 4. 21 Storyboard Shot 61-63**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 22 Storyboard Shot 64-66**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 23 Pakaian adat karo**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 24 Potret perempuan Suku Karo pada jaman dahulu **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 25 Foto busana Karo pada Zaman Dahulu. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 26 Tarian Karo dengan pakaian adat karo saat ini ...**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 27 Gambar keadaan desa Lingga pada zaman dahulu..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 28 Tampak samping Rumah Adat *Siwaluh Jabu* di Desa Lingga **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 29 Rumah Adat *Siwaluh Jabu* dengan 2 ujung atap..**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 30 Gerga Tapak Raja Sulaiman.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 31 Gerga Pengeret-ret.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 32 Gerga Cimba Lau**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 33 Gerga Embun Sikawiten.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 34 Gerga Bunga Bincole**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 35 Gerga Pantil Manggis.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 36 Gerga Bindu Matagah**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 37 Gerga Bendi-Bendi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 38 Gambar bambu Cimba Lau**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 39 Bambu sebagai pancuran air**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 40 Bunga Teratai berwarna putih.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 41 Buah Manggis**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 42 Tumbuhan Sulur.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 43 pemandangan di daerah Tanah Karo **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 44 Sketsa awal Judul Video**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 45 Elemen pendukung dalam judul video **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 46 Typeface Hugorga by Sanggam Samosir **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 47 Typeface Arial.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 48 Menggunakan komposisi simetris...**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 49 menggunakan komposisi asimetris..**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 50 komposisi simetris.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 51 komposisi asimetris**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 52 Membuat sketsa gergaembun sikawiten..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 53 Membuat sketsa bunga Teratai.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 54 Proses coloring asset menggunakan Procreate..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 55 Proses pewarnaan gerga**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 56 Proses merapikan asset yang sudah dicoloring**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 57 Proses motion dalam perancangan ..**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 58 Proses motion dalam perancangan ..**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 59 Proses motion dalam perancangan..**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 60 Menjelaskan tentang bagian bagian rumah adat ..**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 61 Menjelaskan tentang jenis jenis Gerga Karo. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 62 Menjelaskan tentang Gerga Tapak Raja Sulaiman **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 63 Menjelaskan tentang Gerga Pengeret-ret **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 64 Menjelaskan tentang Gerga Cimba Lau **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 65 Menjelaskan tentang Gerga Embun Sikawiten**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 66 Menjelaskan tentang Gerga Bunga Bincole.. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 67 Menjelaskan tentang Gerga Pantil Manggis.. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 68 Menjelaskan tentang Gerga Pantil Manggis.. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 69 Menjelaskan tentang Gerga Bendi-Bendi **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 70 Bagian Kesimpulan **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 71 Penutup..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 72 Desain Poster Ragam Gerga..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 73 Desain Sticker Ragam Gerga **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 74 Desain baju kaos warna dasar putih **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 75 Desain baju kaos warna dasar putih **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 76 Pengaplikasian Ragam Gerga dalam sosial media Storyline .. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 77 Desain Key chain dengan gambar ornamen.. **Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Informasi Jumlah Rumah Adat *Siwaluh Jabu*..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2. 3 Ragam Gerga pada Rumah Adat Karo *Siwaluh Jabu* **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 1 Storyline**Error! Bookmark not defined.**



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara multikultural yang memiliki beragam kebudayaan, suku, dan adat istiadat. Faktor utama yang mendorong terbentuknya multikulturalisme adalah latar belakang sejarah, letak geografis, dan keterbukaan terhadap kebudayaan luar. Dalam konteks ini, multikulturalisme masyarakat memunculkan sifat-sifat tertentu dalam kelompok masyarakat. Pierre L. Van den Berghe, sebagai professor sosiologi dan antropologi, menyebutkan bahwa sifat-sifat tersebut tersegmentasi ke dalam bentuk-bentuk kelompok subkebudayaan yang berbeda satu sama lain, menciptakan struktur sosial yang terbagi dalam lembaga yang bersifat non komplementer, kurang mengembangkan konsesus diantara anggota terhadap nilai-nilai yang bersifat dasar, integrasi sosial tumbuh diatas paksaan dan saling ketergantungan dalam bidang ekonomi, dan adanya dominasi politik oleh suatu kelompok atas kelompok lainnya (Ocvianny, 2015).

Dalam sensus penduduk Indonesia 2010, Indonesia memiliki 1331 kategori suku. Sejumlah 1331 kategori itu merupakan kode untuk nama suku, nama lain/alias suatu suku, nama subsuku, bahkan nama sub dari subsuku (BPS, 2015). Di setiap daerah terdapat berbagai jenis suku dengan adat istiadatnya masing- masing. Adat dan istiadat pada setiap daerah cenderung memiliki kesamaan jika berada dalam satu lokasi area yang sama atau berdekatan. Ciri kebudayaan dari masing masing pulau di Indonesia pasti memiliki lebih banyak persamaan dibandingkan dengan kebudayaan di luar pulau. Pulau Sumatera merupakan pulau terbesar ketiga di Indonesia, serta memiliki suku dan kebudayaan yang berlimpah. Salah satu suku yang ada di pulau Sumatera adalah suku Karo.

Suku Karo merupakan bagian dari suku Batak yang lahir di Kabupaten Karo, Sumatera Utara. Suku Karo memiliki bahasa daerah yaitu Bahasa Karo atau *cakap Karo*. Meskipun terlahir dan terletak di provinsi Sumatera Utara yang memiliki banyak suku, suku Karo memiliki

kebudayaan yang berbeda dengan suku lain. Perbedaan tersebut mencakup bahasa, pakaian adat, kesenian, dan rumah adat.

Rumah adat Karo menggambarkan Komunitas sosial, solidaritas dan ritual (Ginting, Heryadi, & Carolina, 2021). Rumah adat ini bernama Rumah *Siwaluh Jabu* yang artinya delapan keluarga. Rumah *Siwaluh Jabu* ini sudah berusia 250 tahun dan dihuni oleh 8 kepala keluarga turunan yang hidup berdampingan. Lokasinya berada di Desa Lingga, Kecamatan Simpang Empat, Kabupaten Karo, Sumatera Utara. Bagi masyarakat suku Karo zaman dahulu, rumah tidak hanya dijadikan sebagai tempat tinggal keluarga, tetapi juga merupakan bangunan yang sakral, karena rumah dipercaya menjadi tempat bersemayamnya roh-roh orang yang sudah meninggal dunia (Erdansyah, 2011). Keyakinan tersebut juga yang mendasari keberadaan rumah adat di Desa Lingga.

Desa Lingga merupakan desa budaya yang memiliki berbagai benda dan bangunan tradisional budaya Karo. Secara tidak langsung, Desa Lingga sendiri menjadi tempat pelestarian warisan budaya yang dimiliki suku Karo. Namun pada saat ini, rumah adat yang berisikan ornamen Karo ini sudah berkurang. Rumah adat *Siwaluh Jabu* mulai berkurang karena minimnya pelestarian, dan kondisi rumah adat yang tidak terurus. Kini tinggal tersisa 18 rumah adat di Desa Dokan, Lingga, Peceren, Kabung, Paribun, dan Desa Tanjung Barus (Erdansyah, 2011). Dua di antaranya berada di Desa Lingga.

Menurut Tersek Ginting, pemerhati budaya suku Karo, berkurangnya penduduk yang menempati rumah adat, dikarenakan pola kehidupan modern saat ini yang tidak dimiliki Rumah Adat *Siwaluh Jabu* (Ginting, 2022). Kurangnya aksesibilitas air dan listrik menyebabkan sulitnya implikasi gaya hidup modern seperti sekarang. Merujuk pada berkurangnya rumah adat Karo tiap tahunnya, salah satu bagian dari rumah adat yang dapat dipertahankan dan diimplementasikan sampai saat ini adalah Gerga atau ornamen Karo.

Rumah Adat *Siwaluh Jabu* dihiasi dengan berbagai ornamen khas yang menjadikannya berbeda dengan rumah adat lain. Ornamen khas suku Karo ini disebut dengan Gerga. Gerga mencerminkan kehidupan

masyarakat Karo yang kental dengan tradisi dan adat istiadat. Kegunaan gerga untuk keperluan budaya dilandasi dari makna simbolik yang terkandung pada Gerga.

Gerga tidak terlepas dari makna simbolik merujuk pada bentuknya. Makna tersebut merupakan pencerminan dari kehidupan lampau masyarakat suku Karo. Peletakan Gerga pada rumah adat juga memiliki aturan bentuk dan fungsi yang berbeda-beda. Sebagai contohnya Pengeret-Ret mengambil bentuk transformasi cicak berkepala dua, bagi orang Karo menempatkan pengeret-ret pada dinding rumah adalah sebagai simbol untuk menangkal kekuatan ilmu hitam yang menyerang penghuni rumah (Erdansyah, 2011). Selain ornamen tersebut, masih ada ornamen lainnya yang juga terdapat dalam Rumah *Siwaluh Jabu*. Ornamen tersebut tergambar pada dinding rumah yang juga memiliki aneka makna simbolik.

Selain berisikan cerita budaya, Gerga atau ornamen sebagai ragam hias Karo lahir atas dorongan kebutuhan estetik yang telah berakar sejak berabad-abad silam, bahkan dorongan ini muncul bersama pengetahuan tradisi lainnya. (Erdansyah, 2011). Sistem kekerabatan dan sistem kepercayaan paling menonjol juga memengaruhi kehadiran ornamen dan gaya arsitektur rumah adat. Ornamen Karo kemudian berkembang dan membentuk pranata sosial menjadi dasar kebudayaan masyarakat suku Karo.

Pada saat ini, Gerga pada suku Karo tidak hanya ditempatkan di rumah adat. Gerga juga diaplikasikan pada berbagai benda pakai lainnya seperti sendok, gantang (sejenis alat takar/ukur dimasyarakat Karo), cincin dan sebagainya (Ginting, Heryadi, & Carolina, 2021). Penerapan ini juga dilandaskan karena Gerga sendiri yang memiliki makna yang baik, sehingga Gerga diharapkan mendatangkan hal yang baik pula pada penggunaanya.

Pengaplikasian Gerga pada benda pakai saat ini menjadi bukti bahwa peranan ornamen saat ini juga masih banyak terlibat. Meskipun Gerga masih banyak digunakan, keberadaan Gerga juga kurang dipahami seutuhnya. Menurut Seriwati Ginting, generasi muda Karo yang lahir di perantauan sudah tidak mengenal ragam hias. Mereka juga tidak dapat

menyebutkan Nama ragam hias, simbol maupun makna yang terkandung dalam ragam hias. (Ginting, Heryadi, & Carolina, 2021). Fenomena ini direspon dengan upaya pelestarian budaya yang memerlukan pendekatan dan pengenalan budaya. Pada suku Karo, pengenalan makna simbolik ornamen sebagai warisan budaya merupakan salah caranya. Pengenalan akan ornamen bertujuan agar adanya kesadaran akan peranan Gerga sebagai warisan budaya suku Karo.

Dalam upaya pengenalan dan pelestarian Gerga, Diperlukan pemilihan media yang dapat memperkenalkan bentuk dan makna simbolik dari Gerga. Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat kongkrit. Makna simbolik yang terdapat pada Gerga dapat dijelaskan secara kompleks dan dengan memanfaatkan teknologi di era digital.

Di tengah perkembangan teknologi saat ini, maka berkembang pula media dalam menyampaikan informasi. Dalam proses pembelajaran budaya batak, biasanya digunakan media buku, namun biasanya metode ini kurang menarik dikarenakan penyajiannya (Siregar, 2019). Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mengantarkan dunia pada pasokan sumber informasi yang sangat banyak dan tersebar luas dengan waktu yang sangat singkat.

Adapun media yang efektif untuk memberikan berbagai informasi dalam waktu yang singkat, salah satunya motion graphic. Dengan motion graphic, penyampaian informasi dapat mudah disampaikan dalam waktu singkat (Abdurrohman & Mutiaz, 2013). Menurut Lee & Owens penyampaian informasi yang divisualisasi ke dalam bentuk gambar animasi yang lebih bermakna dan menarik akan lebih bagus dan efektif untuk menarik perhatian dalam pembelajaran (A Lee & Owens, 2004). Di sebagai media yang menyampaikan informasi secara visual dan verbal dinilai dapat menyampaikan informasi dengan efisien. Dengan penyampaian informasi yang demikian, media ini dapat membantu audiens bahkan mereka yang lebih lambat dalam memproses informasi untuk

menangkap suatu pesan dan memahami informasi yang disampaikan (Jones & Hidajat, 2021).

Kemajuan teknologi internet tentunya dapat memberikan kemudahan kepada setiap orang dapat memperoleh informasi (Sukiyasa & Sukoco, 2013). Media pembelajaran melalui jejaring sosial juga akan memberikan sinergi baru dalam aktivitas belajar, dan memperoleh informasi. Dengan perkembangan arus informasi yang kian pesat, setiap orang dapat memilih informasi yang mereka sukai dan mereka abaikan. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media pengenalan terhadap budaya suku Karo terkhusus terhadap makna simbolik ornamen rumah adat dan menjadi Langkah awal dalam. Membangun *Awareness* melalui jejaring sosial diharapkan mampu berdampak bagi pelestarian Gerga dan budaya Karo.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion graphic* untuk memperkenalkan bentuk dan makna simbolik ornamen pada rumah adat *Siwaluh Jabu* sehingga dapat meningkatkan *awareness* terhadap ornamen budaya Karo?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *motion graphic* sebagai media pengenalan rumah adat Karo *Siwaluh Jabu*

D. Batas Lingkup Perancangan

1. Yang menjadi objek penelitian dalam perancangan ini adalah Ornamen yang terdapat pada rumah adat Karo *Siwaluh Jabu*.
2. Penelitian akan dilakukan pada rumah adat Karo yang terletak di Desa Lingga, Kecamatan Simpang Empat, Kabupaten Karo, Sumatera Utara.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

Perancangan ini bermanfaat sebagai sumber referensi dalam pengenalan rumah adat Karo *Siwaluh Jabu* melalui *Motion Graphic*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Perancang

Manfaat bagi perancang adalah untuk dapat menambah inspirasi dan pemahaman baru mengenai suku Karo, dan untuk menambahkan kecintaan terhadap budaya sendiri.

b. Bagi Masyarakat

Manfaat perancangan bagi masyarakat adalah untuk menambah pemahaman mengenai Ornamen yang ada di rumah adat suku Karo *Siwaluh Jabu* dan makna yang terkandung didalamnya.

F. Defenisi Operasional

1. Kebudayaan

Pengertian Kebudayaan Clifford Geertz mengatakan kebudayaan merupakan sistem keteraturan dari makna dan simbol-simbol. Simbol tersebut kemudian diterjemahkan dan diinterpretasikan agar dapat mengontrol perilaku, sumber-sumber ekstrasomatik informasi, memantapkan individu, mengembangkan pengetahuan, hingga cara bersikap. (Kristina, 2021).

2. Rumah

Menurut KBBI, rumah adalah bangunan untuk tempat tinggal; bangunan pada umumnya (seperti gedung) (KBBI, n.d.).

3. Adat

Menurut Koen Cakraningrat dalam Saturadar, Adat Istiadat yaitu sebagai suatu bentuk perwujudan dari kebudayaan, yang digambarkan sebagai tata krama atau cara berperilaku. Adat sudah menjadi norma atau aturan yang tidak tertulis, tetapi sepakati bersama dan

keberadaannya mengikat sehingga barangsiapa yang melanggarnya akan dikenakan sanksi (Saturadar, 2019).

4. Rumah Adat

Menurut Pramono (2013) definisi rumah adat merupakan rumah yang memiliki ciri khas yang berbeda dengan rumah lainnya, berfungsi sebagai tempat berlindung salah satu suku bangsa tertentu sehingga rumah adat tersebut menjadi bukti tak benda dari kebudayaan yang paling tinggi dari suku bangsa yang berlindung di dalamnya.

5. Ornamen

Kata 'ornamen' berasal dari bahasa Latin *ornare* yang artinya menghiasi yaitu komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk hiasan, atau disebut juga penerapan hiasan dalam suatu produk (Sunaryo, 2009: 3)

6. *Motion Graphic*

Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di Cinegraphic pada tanggal 6 Januari 2012, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia (Sukarno & Setiawan).

G. Metode Perancangan

Metode perancangan pengumpulan Data dapat diperoleh sebagai berikut

1. Data Primer

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap objek penelitian yakni pengamatan terhadap bentuk ornamen pada rumah adat Karo *Siwaluh Jabu* di Desa Lingga. Penulis juga memperoleh data melalui hasil wawancara narasumber masyarakat desa sekitar rumah adat, dan narasumber yang memiliki pengetahuan tentang hal terkait dengan budaya Karo.

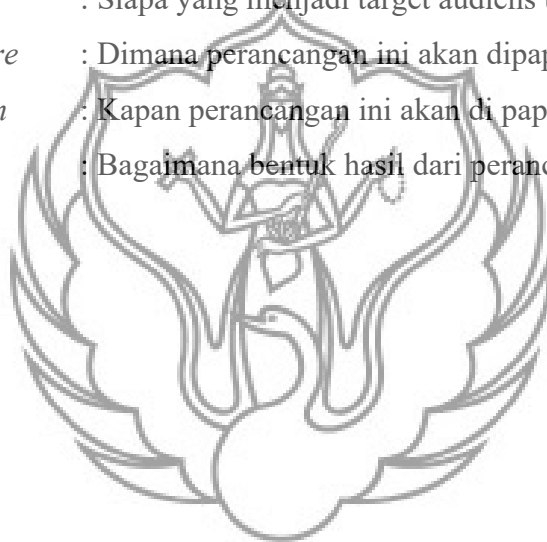
2. Data Sekunder

Pengumpulan data tertulis dapat diperoleh dari studi literatur seperti Buku fisik dan buku elektronik terkait tentang kebudayaan. Untuk menambah referensi dan sebagai pelengkap data maka data juga dapat diperoleh melalui internet yaitu *website*, jurnal online, dan beberapa sumber media lainnya.

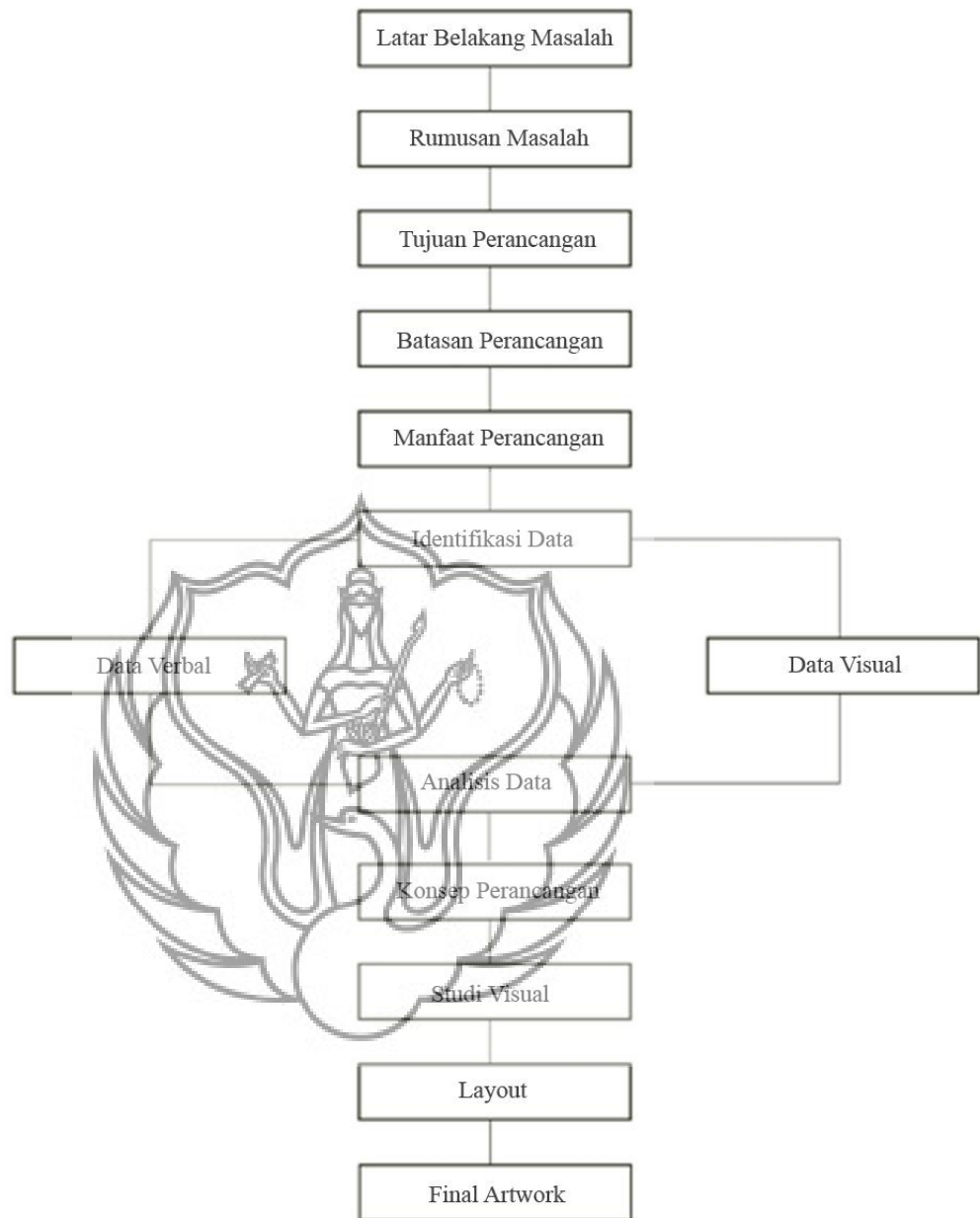
H. Metode Analisis Data

Perancangan ini dianalisis dengan menggunakan pendekatan 5W+1H :

1. *What* : Apa yang hendak dirancang?
2. *Why* : Mengapa perancangan itu perlu dilakukan ?
3. *Who* : Siapa yang menjadi target audiens untuk perancangan ini?
4. *Where* : Dimana perancangan ini akan dipaparkan?
5. *When* : Kapan perancangan ini akan di paparkan?
6. *How* : Bagaimana bentuk hasil dari perancangan ini ?



I. Skematika Perancangan



*Bagan 1. 1 Skematika Perancangan
(Sumber : dokumentasi Josi Zefanya)*

