

## PERANCANGAN INFOGRAFIS VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI RUMAH ADAT BANUA LAYUK

Fajar Alfathan<sup>1</sup>, Tri Cahyo Kusumandyoko<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
fajar.17021264066@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
tricahyo@unesa.ac.id

### ABSTRAK

Rumah adat di Indonesia adalah budaya yang wajib dilestarikan. Seiring berkembangnya zaman yang moderen ini, banyak rumah adat yang mulai digantikan dengan rumah moderen sehingga semakin lama rumah adat akan semakin sulit ditemui salah satunya yaitu rumah adat Banua Layuk yang berasal dari Mamasa, Sulawesi Barat. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan data yang akan dianalisis yang berupa data primer dan sekunder. Pengumpulan data menggunakan angket yang disebarakan pada anak - anak umur 12 tahun sebanyak 30 anak. Dari pengumpulan data tersebut setelah dianalisis terlihat bahwa kurangnya pengetahuan tentang rumah adat yang berasal dari provinsi Sulawesi, maka objek perancangan mengambil berdasarkan data dengan skor terendah yaitu rumah adat yang berasal dari Sulawesi. Dalam proses perancangan ini data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode 5W+1H. Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mengenalkan rumah adat Banua Layuk kepada anak anak melalui video animasi yang informatif. Media utama yaitu berbentuk animasi 3D yang dibuat melalui aplikasi *Blender* dan disusun kembali dengan *After Effect* dan menghasilkan video animasi dengan durasi sepanjang 4 menit 15 detik. Media pendukung berupa gantungan kunci dan botol minuman. Perancangan ini diharapkan memberikan wawasan terhadap rumah adat Banua Layuk

Kata Kunci : animasi, infografis, rumah adat, Banua Layuk

### ABSTRACT

*Traditional houses in Indonesia are a culture that must be preserved. Along with the development of this modern era, many traditional houses are starting to be replaced with modern houses so that the longer the traditional houses will be increasingly difficult to find, one of which is the Banua Layuk traditional house from Mamasa, West Sulawesi. Researchers used qualitative research methods to obtain data to be analyzed in the form of primary and secondary data. Data collection using a questionnaire distributed to children aged 12 years as many as 30 children. From the data collection, after being analyzed, it can be seen that there is a lack of knowledge about traditional houses from Sulawesi province, so the design object is based on the data with the lowest score, namely traditional houses from Sulawesi. In the design process, the collected data was analyzed using the 5W+1H method. This research was made with the aim of introducing the Banua Layuk traditional house to children through informative animated videos. The main media is in the form of 3D animation created through the blender application and rearranged with after effects and produces animated videos with a duration of 4 minutes 15 seconds. Supporting media in the form of key chains and drink bottles. This design is expected to provide insight into the traditional house of Banua Layuk*

*Keywords : animation, infographic, traditional houses, Banua Layuk*

### PENDAHULUAN

Di era moderen ini segala hal serba menjadi digital mulai dari jual beli barang, pemesanan jasa, hiburan, dan terutama pada pendidikan atau pemberian informasi. Anak anak generasi sekarang atau juga bisa disebut generasi *Alpha*, mereka merupakan penerus dari generasi sebelumnya yaitu generasi *Millenials*, anak anak di generasi *Alpha* sudah dimanjakan oleh teknologi yang sangat berkembang sejak mereka lahir. Kemajuan teknologi yang selalu berkembang dengan pesat ini sangat memberikan banyak pengaruh dalam bidang kehidupan manusia, dan salah satunya yaitu dibidang sosial dan budaya. (Kompas, 2021).

Berbagai macam kekayaan yang ada di Indonesia merupakan warisan-warisan dunia seperti berbagai macam candi dan peninggalan sejarah lainnya, meskipun memang sudah dikenal sangat luas namun masih banyak juga masyarakat Indonesia yang tidak paham dengan makna yang ada di dalamnya. (Lenny, 2008).

Mengenalkan berbagai macam budaya local kepada masyarakat bisa juga dilakukan dengan cara-cara seperti menonton film yang mengandung budaya yang kuat atau juga dengan mengunjungi tempat yang memberikan pengetahuan budaya seperti museum, candi, dan lain-lain. Memperkenalkan budaya dengan cara yang menyenangkan dapat memicu generasi muda untuk termotivasi mempelajari budaya sendiri. Dengan diberikan media pembelajaran yang menarik maka akan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar dan mengambil ilmu yang diberikan. Di pundak merekalah masa depan perkembangan dan kelestarian budaya nusantara (Kompas, 2018).

Menurut Suheri (2006:29) “media animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja”. Media pembelajaran menggunakan video animasi, media ini dipilih sebagai media yang bisa dinikmati segala kalangan umur khususnya anak anak dan juga untuk mengenalkan rumah adat di Indonesia, khususnya rumah adat Banua Layuk yang berasal dari Kabupaten Mamasa, Sulawesi Barat.

Kabupaten mamasa merupakan salah satu lokasi wisata yang terkenal di Sulawesi Barat yang memiliki berbagai macam keunikan. Mamasa tidak hanya memberikan pesona pemandangan yang indah, namun juga memiliki rumah adat tradisional yang sangat unik yang disebut Banua, terdapat 5 macam Banua di Mamasa namun terdapat 1 Banua yang terbesar

yaitu Banua Layuk yang kaya akan ragam hias dan filosofi hidup masyarakat Mamasa. Namun semakin berkembangnya zaman jumlah rumah adat semakin berkurang yang dikarenakan jumlahnya semakin berkurang karena sudah diganti oleh rumah moderen. Kini hanya beberapa rumah adat yang bisa ditemukan di Mamasa yang masih mempertahankan originalitas bentuk dan raga hias dari Mamasa. (Kompas, 2012).

Agar kebudayaan rumah adat Indonesia ini tidak tenggelam seiring berjalannya zaman terutama diwariskan kepada generasi muda. Dikarenakan minat membaca buku yang semakin lama semakin rendah dimana membaca buku sejarah yang berisikan penuh dengan tulisan sering dianggap membosankan oleh anak anak sekarang ini, maka pembuatan media informasi yang modern dan disukai oleh generasi muda dibuat agar menambah wawasan pada generasi muda akan pentingnya menjaga keanekaragaman budaya yang ada.

Berdasarkan latar belakang tersebut dalam penelitian ini akan membahas tentang konsep dan proses merancang infografis dalam bentuk video animasi 3D untuk mengenalkan rumah adat Banua Layuk kepada anak usia 10-12 tahun.

Proses perancangan ini dibuat dengan aplikasi Blender yang kemudian akan disusun ulang dengan After Effect yang akhirnya akan menghasilkan sebuah video animasi. Perancangan ini juga mempunyai media pendukung yaitu gantungan kunci dan botol minuman.

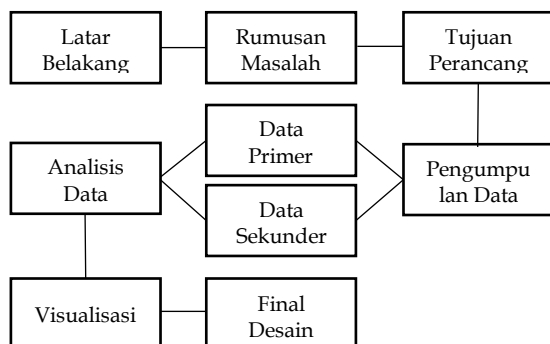
## **METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan data yang akan dianalisis yang berupa data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari pengumpulan data yang didapatkan dari siswa SDN Watesari. Data sekunder diperoleh melalui data pendukung seperti jurnal dan artikel yang relevan

Pengambilan data kuesioner disebarkan kepada 30 siswa kelas 6 SDN Watesari, Kabupaten Sidoarjo. Kuesioner tersebut berisikan 5 pertanyaan mengenai rumah adat di 5 Provinsi di Indonesia yang terdiri dari Jawa Timur, Sumatera Utara, Kalimantan Tengah, Sulawesi Tenggara, dan Papua Barat. Dokumen yang digunakan untuk penelitian ini yaitu sebuah buku data arsitektur yang berjudul “Arsitektur Tradisional Daerah Mamasa”. Dalam buku ini terdapat data lengkap mengenai ornamen ornamen, bentuk, tataan, dan berbagai macam detail dari rumah adat Banua Layuk.

Dalam proses perancangan ini data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode 5W+1H. *What*, (Apa permasalahan yang ada?). *Why*, (Mengapa perancangan ini dibuat?). *Who*, (Siapa *target audience* dari perancangan ini?). *Where*, (Dimanakah objek utama yang ada pada perancangan ini?). *When*, (Kapan pengumpulan data untuk perancangan ini diambil?). *How*, (Bagaimana proses dari perancangan ini?).

Kerangka perancangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu



**Gambar 1.** Kerangka perancangan  
(Sumber: Alfathan, 2021).

## KERANGKA TEORETIK

### Infografis

Grafis informasi atau infografis adalah representasi visual yang grafis informasi, data yang atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas (Newsom and Haynes, 2004, p: 236).

Pada 1842 Joshua Himes mencetak sebuah infografis yang berjudul “*A Chronological Chart of the Visions of Daniel and John*” sebuah infografis yang mengintegrasikan logika visual garis waktu, kalkulus kronologis, dan simbolisme apokaliptik dalam satu skema.

Penelitian terdahulu dari mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, Penelitian dilakukan oleh Ledy Dian Sari pada tahun 2020 dengan judul “Infografis Ilustrasi Rumah Adat Joglo Untuk Anak”. Peneliti melakukan perancangan infografis dengan objek Rumah Joglo Pendopo Agung Mojokerto yang ditargetkan untuk anak-anak usia 7-11 tahun yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar anak dalam pengenalan rumah Joglo Pendopo serta dapat menciptakan sarana belajar baru dan menumbuhkan kreatifitas anak.

Infografis sendiri dibagi dalam berbagai macam, yaitu :

### Infografis statistik

Sebuah infografis yang berisi tentang visualisasi data statistik, infografis ini biasanya berisi kumpulan diagram. Data dari infografis ini biasanya berisikan seperti hasil dari angket dan berbagai macam data statistik lainnya.

### Infografis informasional

Sebuah infografis yang memvisualisasikan sebuah data yang bersifat informatif. Data yang ada pada infografis ini biasanya seperti pengetahuan umum yang ada di sekitar kita yang lalu di visualisasikan agar lebih menarik pembaca.

### Infografis linimasa

Sebuah infografis yang memvisualisasikan tentang sejarah yang bersifat linimasa atau *timeline*. Datanya biasa berupa seperti sejarah seseorang, brand, dan hal hal yang berbau sejarah lainnya.

### Infografis proses

Sebuah infografis yang bersifat menjelaskan suatu proses dalam melakukan sesuatu. Isi dari infografis ini biasanya seperti petunjuk melakukan sesuatu seperti penggunaan suatu benda dan petunjuk melakukan sesuatu.

### Infografis geografis

Sebuah infografis yang memvisualisasikan data berdasarkan lokasi atau geografis. Data yang ada di infografis ini seperti data kecelakaan di lokasi tertentu atau kepadatan penduduk di daerah tertentu.

### Infografis komparasi

Sebuah infografis yang berisikan tentang perbandingan atau komparasi umumnya berisikan perbandingan produk atau lebih seperti perbandingan produk minuman atau perbandingan produk lainnya seperti *smartphone*, *laptop*, dll.

### Infografis hirarki

Sebuah infografis yang umumnya berbentuk pyramid yang isinya mengurutkan data mulai dari yang terbesar hingga terkecil. Contoh data yang ada pada infografis ini seperti urutan jabatan yang ada pada sebuah organisasi.

### Infografis daftar

Sebuah infografis yang berisikan tentang macam macam daftar yang ada pada data tertentu.

### Animasi

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian

gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. (Hidayatullah dkk, 2011:63).

Animasi sendiri terbagi menjadi 5 macam yaitu :

#### **Animasi tradisional**

Animasi tradisional adalah animasi dimana pembuat menggambar secara langsung diatas kertas atau digital yang lalu disusun satu persatu. Contoh animasi dengan teknik ini yaitu seperti kartun Disney, Tom & Jerry, Spongebob, dan anime Jepang

#### **Animasi 2 dimensi**

Sama seperti animasi tradisional namun animasi 2d disini tidak dilakukan manual satu persatu, pergerakan dalam animasi bisa dilakukan dengan bantuan aplikasi.

#### **Animasi 3 dimensi**

Animasi 3 dimensi merupakan sebuah animasi yang dibuat dalam ruang 3 dimensi. Dilakukan dengan mensimulasikan objek 3 dimensi yang dianimasikan lalu direkam dengan kamera digital dan lalu *dirender* untuk menghasilkan video animasi 3 dimensi. Animasi kini menjadi alternatif untuk dunia film moderen, dengan menggunakan animasi 3 dimensi maka film tersebut bisa dibuat seunik mungkin yang tidak berkaitan dengan dunia nyata, selain itu animasi 3d juga bisa digunakan pada video game dan berbagai macam aplikasi.

Pembuatan animasi 3 dimensi terbilang cukup lama, dimulai dari pembuatan objek yang terbilang rumit, lalu penggerakan objek yang dianimasikan, dan proses rendering animasi yang sudah jadi.

#### **Motion graphics**

Animasi jenis ini berfokus pada elemen grafis seperti bentuk dan teks. Animasi jenis ini sering di terapkan pada iklan, video penjelasan, dan animasi logo.

#### **Stop motion**

Animasi jenis ini dibuat dengan bantuan kamera, objek animasi *stop motion* biasanya benda asli yang digerak kan per *frame* lalu difoto dan disusun ulang untuk menghasilkan video animasi. Teknik animasi ini sering digunakan pada video lego.

#### **Banua Layuk**

Menurut Ansaar (2011), Banua Layuk adalah rumah adat yang berasal dari kabupaten Mamasa, Sulawesi Barat. Kata Banua dari Banua Layuk memiliki arti kata yang berarti rumah,

sedangkan Layuk memiliki arti kata tinggi. Dari arti kata tersebut Banua Layuk memanglah Banua tertinggi dari 5 Banua yang ada di Mamasa. Banua Layuk juga dilengkapi dengan 3 buah alang pare atau masyarakat Mamasa menyebutnya dengan Lumbung. 3 Lumbung tersebut terletak di bagian di depan Banua Layuk, 2 lainnya terletak di sisi barat dan timur.

Dari 5 macam banua di Mamasa, Banua Layuk adalah yang terbesar dan ditempati oleh orang dengan kedudukan tinggi di Mamasa. Dengan ukuran besarnya itu, Banua Layuk memiliki panjang 36 meter dan tinggi 7,5 meter. Atap nya yang menjorok ke depan dan berbentuk seperti perahu disebut dengan longga, ditopang oleh 3 tiang, 2 didepan dan 1 dibelakang. Ditiang depan terdapat ukiran berbentuk kepala kerbau yang disebut Kabongo, kebanyakan kayu yang ada di banua layuk terbuat dari katu yang Bernama kayu uru.

Ketiga Lumbung tersebut memiliki ukuran yang berbeda. Lumbung pertama memiliki ukuran sebesar 7x4 meter dan tinggi sebesar 3 meter, ditopang dengan 2 tiang yang disebut penulak dengan keliling sebesar 1 meter. Lumbung kedua memiliki ukuran 4x3 meter dengan tinggi sebesar 3 meter, dan 2 tiang penopang yang masing masing memiliki keliling sebesar 80 cm. lumbung ketiga memiliki ukuran sebesar 3x2,5 meter dengan tinggi sebesar 3 meter, dan juga 2 tiang penopang yang masing masing berukuran keliling 50 cm. Di Mamasa terdapat gelar yang dinamakan Ramburasatu, dimana Ramburasatu adalah gelar tertinggi yang ada di mamasa. Ramburasatu berhak untuk memutuskan kasus masalah yang tidak bisa diselesaikan oleh pemangku kedudukan lainnya. Ramburasatu sendiri memiliki arti yaitu “seratus asap” yang berarti memiliki seratus cara untuk menyelesaikan masalah yang ada, saat ini Ramburasatu diabadikan menjadi sebuah nama desa yaitu desa Ramburasati di Kabupaten Mamasa. Fungsi dari rumah adat Banua Layuk ini selain sebagai tempat tinggal juga sering digunakan untuk pertemuan musyawarah untuk membicarakan berbagai hal seperti tentang kehidupan dan kesejahteraan masyarakat Mamasa.

Selain bentuk bangunan yang megah, Banua Layuk juga kaya akan ragam hias dan berbagai ukiran yang ada pada bangunannya. Terdapat 10 macam lebih lukisan ragam hias yang ada pada dinding luar Banua Layuk diantaranya adalah Barana, Beriallo, Bulintang Situru, Paekong, Pallawa, Tida-Tida, Toala dan juga

beberapa ukiran seperti kepala kerbau yang ada pada tiang utama dibagian depan Banua Layuk. Tidak hanya memiliki banyak macam ragam hias, ragam hias tersebut memiliki berbagai macam makna dimana diantaranya adalah arti arti yang mengandung makna religious, gotong royong, kedudukan derajat, dan kebersamaan.

### Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi para siswa agar lebih tertarik untuk menangkap materi yang diberikan terutama pada zaman yang moderen sekarang ini dan juga agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Media pembelajaran ada untuk memudahkan dan mempercepat pemberian materi dibandingkan dengan cara yang biasa saja, dikarenakan penggunaan media yang berbeda-beda maka materi yang diberikan pun bisa lebih efektif untuk diterima para siswa tersebut. Beberapa contoh media pembelajaran yaitu : media audio yaitu media pembelajaran dengan bantuan suara, media visual yaitu media pembelajaran dengan bantuan visual seperti gambar, biasanya ditampilkan melalui projector, media audio visual yaitu media pembelajaran menggunakan audio visual seperti video, media serbaneka yaitu pembelajaran dengan media tiga dimensi seperti papan tulis, papan bulletin, dll. gambar fotografi yaitu media fotografi bisa didapatkan melalui surat kabar, lukisan, ilustrasi, dan foto.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

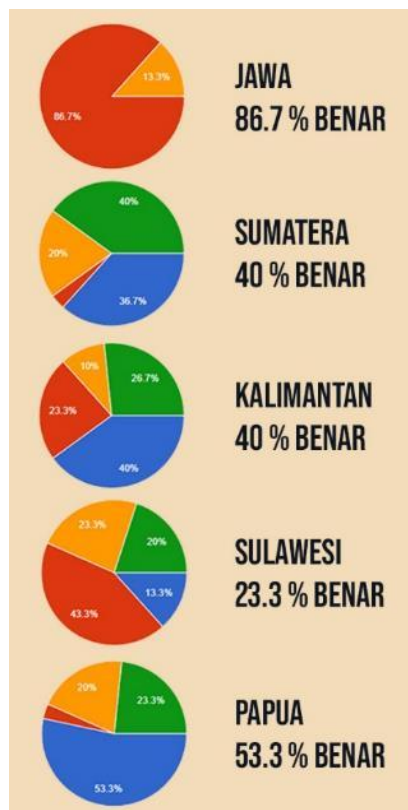
### Pengumpulan Data

Pada tanggal 26 Februari penulis melakukan kuesioner kepada siswa kelas 6 SD di SDN Watesari, Kab. Sidoarjo, sebanyak 30 siswa mengikuti kuesioner. Kuesioner ini berisikan pertanyaan tentang rumah adat dari 5 Provinsi yang terdiri dari Jawa Timur, Sumatera Utara, Kalimantan Tengah, Sulawesi Tenggara, dan Papua Barat. Tujuan kuesioner ini yaitu untuk mengukur tingkat pengetahuan tentang rumah adat yang ada di 5 provinsi yang diberikan dalam kuesioner.

### Analisis Data

Hasilnya 86,7% menjawab benar pertanyaan tentang rumah adat yang berasal dari Jawa Timur, sedangkan untuk keempat pertanyaan lain yang berisikan tentang rumah adat di luar Jawa jawaban benar rata-rata dibawah 50%. Hasil terendah terletak pada pertanyaan di

provinsi Sulawesi dimana total jawaban benar hanyalah sebesar 23.3 %, yang berarti hanya 7 dari 30 anak yang memilih jawaban benar.



Gambar 2. Diagram data kuisisioner  
(Sumber: Alfathan, 2021).

Diagram diatas menunjukkan hasil kuisisioner pada provinsi Sulawesi mendapatkan persentase terendah dimana ini bisa digunakan sebagai salah satu dasaran untuk dipilihnya objek perancangan rumah adat yang berasal dari Provinsi Sulawesi

Dari hasil menggunakan metode 5W+1H data yang didapat adalah sebagai berikut: *What*, (Apa permasalahan yang ada?) Kondisi rumah adat yang mulai langka ditemui dan kurangnya pengetahuan tentang rumah adat pada generasi muda. *Why*, (Mengapa perancangan ini dibuat?) Seiring dengan kondisi langkanya rumah adat dikarenakan diganti dengan rumah modern, perancangan ini dibuat agar pengetahuan tentang rumah adat khususnya rumah adat banua layuk tetap ada.. *Who*, (Siapa *target audience* dari perancangan ini?) Pada perancangan ini memiliki *Target Audience* yaitu anak umur 10-12 tahun. *Where*, (Dimanakah objek utama yang ada pada perancangan ini?) Objek utama dari perancangan ini yaitu rumah adat asal Mamasa, Sulawesi Barat yang bernama Banua Layuk. *When*, (Kapan pengumpulan data untuk perancangan ini

diambil?) Pengumpulan data dilakukan sejak awal Januari hingga akhir Februari 2021. *How*, (Bagaimana proses dari perancangan ini ?) Dimulai dari menganalisis latar belakang masalah, lalu menentukan rumusan masalah dan tujuan penelitian, lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data primer dan sekunder, menganalisis data, dan diakhiri dengan visualisasi perancangan hingga final.

### Target Audience

Target utama dari perancangan ini yaitu anak umur 10-12 tahun

### Konsep Visual

#### Bentuk

Objek utama dari perancangan ini yaitu rumah adat Banua Layuk ditampilkan dengan visual 3 dimensi yang dibuat dengan aplikasi Blender lalu dirender dan hasil render tersebut lalu di susun dan edit dengan aplikasi Adobe After Effect lalu dirender menjadi sebuah video.

#### Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini yaitu berjenis decorative handwriting, terdapat 3 macam font yang pertama yaitu font bernama “Spring Garden” sedangkan 2 font lainnya yaitu font tulis tangan dari perancang sendiri, alasan dipilihnya tipe font ini dikarenakan target audiennya yaitu anak-anak maka digunakan font yang decorative agar menarik namun tetap mudah untuk dibaca

#### Gaya Desain

Gaya desain yang ada pada animasi perancangan ini disesuaikan dengan target audiens, seperti animasi pada video tidak terlalu kaku dan ditambahkan beberapa ilustrasi yang dianimasikan agar bentuk video tidak terlalu flat dikarenakan penontonnya adalah anak-anak umur 10-12 tahun.

bahwa anak-anak di SDN Watesari pengetahuan tentang rumah adatnya hanya sebatas yang ada di provinsi mereka sendiri.

### Visualisasi Desain

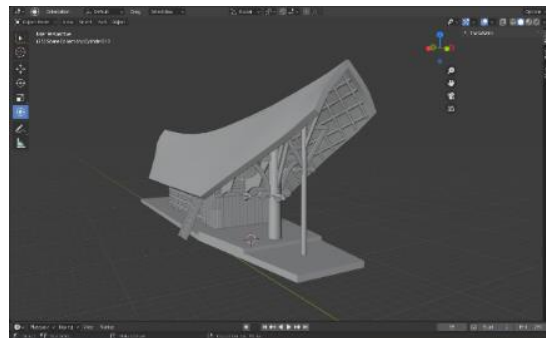
Seluruh referensi yang digunakan pada perancangan ini seperti bentuk bangunan, detail ukuran, ragam hias, dan maknanya berasal dari sebuah buku yang ditulis oleh Ansaar yang berjudul *Arsitektur Tradisional Daerah Mamasa*. Salah satu referensi yang ditampilkan yaitu foto bangunan Banua Layuk yang diambil pada tahun 2018.



**Gambar 3.** Banua layuk  
(Sumber: Arrasyid, 2018).

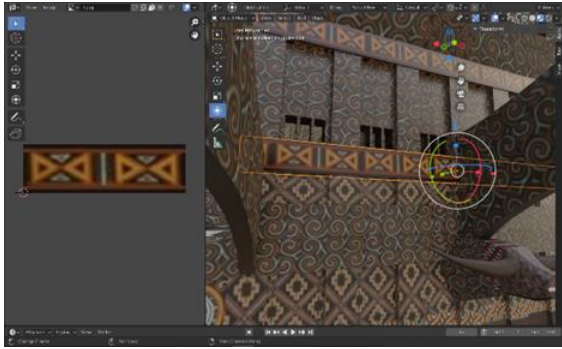
Proses pertama pada visualisasi perancangan ini yaitu membuat bentuk 3 dimensi dari banua Layuk menggunakan aplikasi Blender, pembuatan objek Banua Layuk dibuat semirip mungkin dengan bentuk aslinya, mulai dari ukuran, bentuk, dan macam-macam ragam hias yang ada. Meskipun dibuat semirip mungkin perancang mengambil bentuk rumah adat yang masih baru, maka beberapa kayu penopang tambahan dan beberapa bentuk yang agak rusak tidak dibuat.

Seluruh bagian bangunan dibuat dengan ukuran seakurat mungkin mulai dari atap, lantai, tiang, dan panggung, seluruh pembuatan bentuk awal dari Banua Layuk ini memakan waktu sekitar 1 minggu untuk menyelesaikan hingga detailnya.



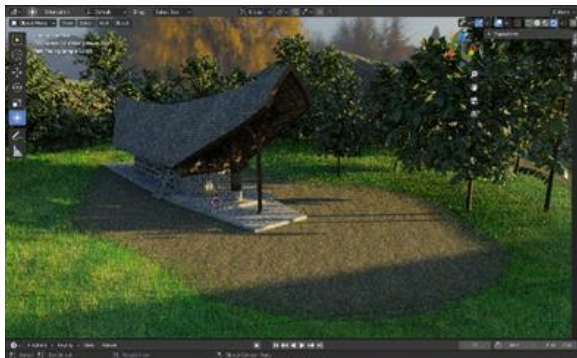
**Gambar 4.** Bentuk solid banua layuk  
(Sumber: Alfathan, 2021).

Setelah pembuatan bentuk rumah adat selesai, proses kedua yaitu memasukkan texture ke objek rumah adat. Beberapa texture ragam hias yang ada di bentuk 3 dimensi Banua Layuk didapatkan dari buku dokumen “*Arsitektur Tradisional Daerah Mamasa*”. Tekstur yang dipasangkan diusahakan memiliki resolusi yang tinggi agar terlihat jelas, untuk tekstur yang susah untuk dicari, perancang membuat tekstur itu secara manual.



**Gambar 5.** Pemberian tekstur  
(Sumber: Alfathan, 2021).

Proses selanjutnya yaitu pembuatan background agar suasana tidak terlalu kosong. Background yang dibuat terdiri dari beberapa pohon, rumput dan bukit. Background ini dibuat seramai mungkin namun tetap tidak mengalahkan rumah adat Banua Layuk sebagai objek utama animasi ini. Setelah itu peletakkan cahaya dan kamera disesuaikan agar hasil render semakin maksimal. Cahaya yang digunakan sengaja dibuat agar terlihat seperti cahaya di pagi hari yang berwarna oranye terang.



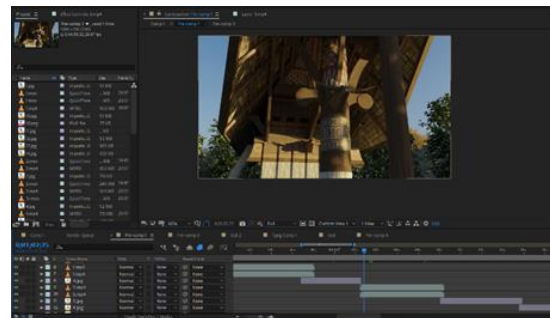
**Gambar 6.** Pembuatan latar belakang  
(Sumber: Alfathan, 2021).

Setelah proses render selesai pengerjaan berpindah ke aplikasi After Effect untuk proses editing video. Beberapa asset tambahan dibuat melalui Photoshop seperti vector dan teks yang ditulis tangan yang kemudian akan dianimasikan kembali dengan aplikasi After Effect agar memiliki tampilan lebih menarik.



**Gambar 7.** Ilustrasi pendukung  
(Sumber: Alfathan, 2021).

Pengerjaan dilanjutkan di After Effect dimana semua asset disusun kembali, penambahan beberapa efek yang diperlukan seperti *slide*, dan *blur*, beberapa teks penjelasan, dan juga pengisi suara dan musik untuk menghasilkan tahap akhir pembuatan video animasi

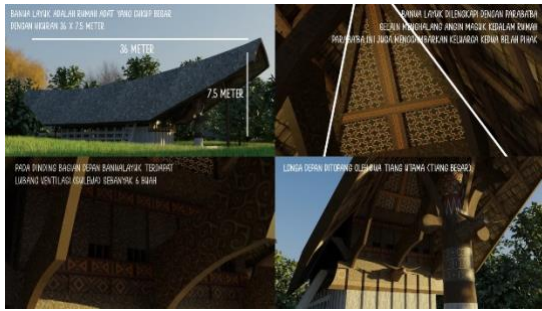


**Gambar 8.** Pengerjaan after effect  
(Sumber: Alfathan, 2021).

Setelah semua penyusunan asset selesai dilakukan proses selanjutnya adalah merender hasil final animasi tersebut setelah proses render selesai maka tahap visualisasi telah selesai.

### Final Desain

Dalam video animasi ini terdapat 2 bagian, yang pertama yaitu menjelaskan tentang bentuk dari Banua Layuk. Di bagian awal pada video disebutkan asal dari mana rumah adat Banua Layuk, lalu dilanjutkan dengan ukuran dari Banua Layuk, bentuk atap, longka (tiang penopang atap) depan dan belakang, dinding depan, panggung samping, ukiran kepala kerbau, dan ukiran telinga.



Gambar 9. Animasi bagian 1 (Sumber: Alfathan, 2021).

Sedangkan untuk isi bagian kedua yaitu menjelaskan arti / makna dari berbagai macam ragam hias yang ada pada Banua Layuk. Terdapat 6 macam ragam hias yang dijelaskan pada bagian kedua di video ini. Pada akhir video terdapat kata ucapan terimakasih dan pesan credit untuk kontributor pembuatan video ini



Gambar 10. Animasi bagian 2 (Sumber: Alfathan, 2021).

**Media Pendukung**

Media pendukung berperan penting untuk mempromosikan hasil dari perancangan ini dan juga bisa bermanfaat pada *target audiens*. Pada perancangan animasi infografis ini terdapat 2 macam media pendukung, yaitu :

**Gantungan kunci / Keychain**



Gambar 11. Gantungan kunci (Sumber: Alfathan, 2021).

Berbahan dasar akrilik yang awet dan tahan air sehingga cocok untuk sebagai hiasan yang bisa dibawa kemana mana. Desain pada media ini dibuat melalui aplikasi adobe photoshop yang berbentuk foto rumah adat Banua Layuk dan teks “Banua Layuk” dibawahnya.

**Botol minuman**



Gambar 12. Botol minuman (Sumber: Alfathan, 2021).

Media ini dipilih karena dari segi kegunaan yang bisa digunakan untuk kebutuhan sehari hari saat diluar rumah. Desain ini dibuat melalui photoshop yang bergambar siluet Banua Layuk dengan background pulau Sulawesi di belakangnya.

Upaya pengenalan kedua media pendukung ini kepada *target audiens* yaitu dengan diperlihatkan pada deskripsi video yang ada di *youtube* dan juga dengan pemasangan barcode pada media pendukung yang apabila di *scan* oleh pengguna maka akan langsung di arahkan pada *link* akses video perancangan ini di *youtube*

**SIMPULAN DAN SARAN**

Perancangan ini dibuat selain untuk tetap untuk mengingatkan tentang budaya Indonesia yang lama kelamaan tertutup oleh perkembangan zaman juga untuk memberikan media pembelajaran yang cocok dengan zaman yang moderen sekarang ini dan juga penerapan ilmu pengetahuan pada media animasi akan lebih menarik perhatian target audiens dibanding hanya dengan membaca buku.

Proses penerapan perancangan ini kepada target audiens yaitu dengan bantuan bimbingan oleh guru sekolah, dimana *target audiens*



perancangan ini yaitu anak umur 10 – 12 tahun yang biasanya masih kelas 6 SD. Dalam pelajaran kelas 6 SD di mata pelajaran IPS terdapat materi yang mengulas tentang rumah adat di Indonesia. Disinilah peran guru untuk membimbing muridnya untuk mengakses video perancangan ini sebagai media pembelajaran alternatif.

Media animasi infografis ini masih memiliki beberapa kekurangan, namun sebetulnya media ini masih bisa ditingkatkan dari aspek visual dan materi yang diberikan agar lebih efektif lagi. Poin yang perlu diperhatikan pada perancangan media ini yaitu dimana perancangan media ini memakan waktu yang lama, pengaturan waktu yang baik benar benar diperlukan agar perancangan bisa selesai dengan maksimal, penyesuaian materi dan gaya desain yang sesuai dengan target audiens harus diperhatikan agar bisa tersampaikan dengan baik.

## REFERENSI

### Sumber dari buku :

Ansaar. 2011. *Arsitektur tradisional daerah Mamasa*. Jakarta

### Sumber dari artikel jurnal:

Dian Sari, Ledy. 2020. "Infografis Rumah Joglo Pendopo Agung Mojokerto Sebagai Media Belajar Anak Usia 7-11 Tahun." Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Surabaya

Hidayatullah, Priyanto, dkk. 2011. *Animasi Pendidikan menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.

Kamsin. 2014. "Rancangan kawasan pusat seni budaya Gayo di Kabupaten Gayo Lues Propinsi Aceh." Malang: Fakultas Sains dan Teknologi. Universitas Islam Negeri Malang

Lumbanraja, Favorisen R dkk. 2019. "Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality." Bandar Lampung: Jurusan Ilmu Komputer. Universitas Lampung

Octavia, P., & Kusumandyoko, T. (2021). Perancangan Komik Sejarah Kerajaan Singhasari Untuk Remaja Usia 15-19 Tahun. *Barik*, 2(1), 16-30. Diakses pada 5 Juni 2021, dari

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/37468>

Prabowo, Remo dkk. 2015. "Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality Dengan Memanfaatkan KTP Sebagai Marker." Kudus: Fakultas Teknik. Universitas Muria Kudus

Saputra, R., & Abidin, M. (2020). Perancangan Media Augmented Reality Sebagai Sarana Pengenalan Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya. *BARIK*, 1(3), 1-15. Diakses pada 5 Juni 2021, dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/36077>

Septodewo, Febrianto. 2014 "Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik." Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Indraprasta PGRI

### Sumber dari web:

Arrasyid. 2018. *Expedisi Mamasa*. Diakses pada 30 Juni 2021, dari <https://arsitekturhijau.com/expedition/ekspedisi-mamasa/>

International Design School. 2016. *Memahami Lebih Dalam Pengertian Animasi 3D*. Diakses pada 21 Maret 2021, dari <https://idseducation.com/memahami-lebih-dalam-pengertian-animasi-3d/>

Junaedi. 2012. *Banua Mamasa Sarat Pesan dan Filosofi Hidup*. Diakses pada 01 Maret 2021, dari <https://regional.kompas.com/read/2012/04/08/08542316/Banua.Mamasa.Sarat.Pesan.dan.Filosofi.Hidup?page=all>

Kompas. 2008. *Generasi Muda Kurang Peduli Budaya Sendiri*. Diakses pada 01 Maret 2021, dari <https://nasional.kompas.com/read/2008/11/26/17323361/generasi.muda.kurang.pedulibudaya.sendiri>

Manuel. 2012. *The Infographic Forefather (1842)*. Diakses pada 21 Maret 2021, dari <http://www.visualcomplexity.com/vc/blog/?p=1138>

Mcguire. 2019. *What Are the 9 Types of Infographics?*. Diakses pada 30 Juni

2021, dari <https://venngage.com/blog/9-types-of-infographic-template/>

Nyfa. 2017. 5 Types Of Animation: Finding Inspiration In All Styles. Diakses pada 30 Juni 2021, dari <https://www.nyfa.edu/student-resources/5-types-of-animation-finding-inspiration-in-all-styles/>

Pasha. 2019. 6 Jenis Media Pembelajaran Sederhana, Bisa Bantu Siswa Agar Tidak Bosan. Diakses pada 30 Juni 2021, dari <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3921556/6-jenis-media-pembelajaran-sederhana-bisa-bantu-siswa-agar-tidak-bosan>

Yohanes. 2018. Mengakrabkan Anak dengan Budaya Lokal. Diakses pada 01 Maret 2021, dari <https://edukasi.kompas.com/read/2018/06/14/22162831/mengakrabkan-anak-dengan-budaya-lokal?page=all>