

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut (Wijayanti, 2019:4) Bangsa Indonesia terkenal sebagai bangsa yang majemuk atau heterogen. Bangsa kita mempunyai beraneka ragam suku bangsa, budaya, agama dan adat istiadat (tradisi). Semua itu tercermin dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Misalnya dalam upacara adat, rumah adat, baju adat, nyanyian, dan tarian daerah, alat music, dan makanan khas.

Menurut (Ronaldo, 2020:1) salah satu provinsi yang ada yang ada di Indonesia yaitu Nagari Minang atau dikenal masyarakat luas daerah Sumatra barat memiliki tradi dan budaya yang unik yang telah menjadi salah satu daya tarik dan tujuan wisata baik local maupun jarak jauh

Di Solok Selatan, yang masih mememuluk kental Adat Budaya Minangkabau menjadi satu-satunya Wisata yang banyak memiliki keunikanserta bukti nyata dari kekompakan para pemuda dan Ninik Mamak pada zaman dahulu dan semakin berkembangnya zaman semakin hilang rasa kepeduliannya terhadap sesama sesuku maupun suku lainnya,

Karna banyaknya berbagai bentuk Rumah Gadang sering juga disebut dengan tempat perkumpulan Rumah Gadang.

Wisata itu tak lain adalah Kawasan Saribu Rumah Gadang adalah salah satu peninggalan Nenek Moyang dulu. Rumah gadang ini juga sebagai bukti nyata dari kekompakan , rasa segan serta rasa peduli sesama masyarakat istilah dari kata Minang (raso jo pareso)karna itu lah terbentuknya banyak Rumah Gadang yang dibentuk secara gotong royong Bersama-sama dari satu rumah ke Rumah lainnya. Rumah Gadang di dirikan untuk tempat tinggal masyarakat sempat pada masanya bentuk rumah modren di kalangan masyarakat Minang adalah Rumah Gadang, sampai saat ini warga masih melestarikan Rumah Gadang tersebut untuk menghormati Ninik Mamak zaman dulu juga sebagai cerminan diri kita masih ada tidak rasa kepedulian kita terhadap Adat istiadat yang ada dan jangan selalu mengemari budaya luar sedangkan budaya kita sendiri lebih indah dan bermakna.

Pada tahun 2008 waktu Ibuk Meutia Faridha Hatta Swasono Mentri Pemberdayaan Perempuan berkunjung ke Sungai Pagu karna banyaknya Rumah Gadang dan melihat berbagai bentuk Rumah Gadang dia memberi nama tempat ini Kawasan Saribu Rumah Gadang, sampai sekarang warga disana masih menjaga keaslian dari Rumah Gadang tersebut.

Namun karna minimnya informasi dan minimnya

promosi yang dilakukan oleh Pemerintah Provinsi Sumatra Barat membuat sector Pariwisata berjalan lambat, oleh karena itu di perlukan alat promosi yang mampu meningkatkan sector Pariwisata. Dengan permasalahan yang ada maka dari itu perancang memilih *Motion graphic* untuk memperlihatkan kepada anak-anak muda atau remaja sekarang untuk melihat keunikan negri kita sendiri serta keindahan negri kita sendiri bahkan orang luar negripun kagum dengan budaya kita yang beragam dan keunikan negri kita. Yang paling menarik dan bermakna oleh para wisatawan adalah Kawasan SaribuRumah Gadang serta mengambil sedikit dari terbentuknya Rumah Gadang untuk lebih disadari oleh anak-anak muda menghormati serta mencintai negri kita sendiri, dari kisah sejarah yang singkat ini memiliki makna yang begitu mendalam setidaknya dengan adanya sejarah anak-anak muda ini tau gimana bersikap sebagai orang minang dan melihat Kembali keunikan serta tumbuhnya rasa cinta kepada adat istiadat negri kita. Tidak hanya tempat wisata ini juga tempat bermakna dengan adanya motion graphic ini bisa mencapai apa yang diinginkan oleh penduduk Kawasan Saribu RumahGadang untuk dapat dikenal dikanca bumi Pertiwi Indonesia.

Menurut (Mahardika, Hunaniora 2013:2) *Motion Graphic* adalah salah satu kategori dalam animasi yang membuat animasi dengan banyak unsur desain dalam tiap-tiap

komponennya. Dalam sebuah *Motion Graphic* membutuhkan proses yang Panjang meliputi praproduksi, produksi dan pasca produksi.

Dari penjelasan diatas penulis dapat menarik kesimpulan tentang Kawasan Saribu Rumah Gadang karna danya *Motion Graphic* ini masyarakat dan anak-anak muda mendapatkan pengenalan baru dan juga tau didalam negri ini ada keunikan negri kita yang dikenal oleh Manca Negara yang remaja kita masih sibuk dengan dunia luar Negri, juga memberi sejarah yang singkat yang bermakna, mungkin saat ini kita berada di zaman modren sesekali coba kunjungi Kawasan Saribu Gadang betapa bangganya kita menjadi orang Minang mempunyai symbol yang unik dan megah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam latarbelakang, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minimnya informasi dan promosi Pemerintah

Sumatra Barat, membuat sector Pariwisata berjalan lambat.

2. Belum ada media informasi yang ditemukan dalam

Motion Graphic, supaya dapat menarik para audiens.

3. Masih banyaknya masyarakat tidak mengetahui

Kawasan Saribu Rumah Gadang sedangkan negara kita sudah dikenal oleh Manca Negara.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka masalah yang telah ditentukan pada perancangan dibatasi dengan permasalahan sebagai berikut:

1. Banyak masyarakat yang tidak mengetahui Kawasan Saribu Rumah Gadang, padahal tempat ini sudah di kenal Manca Negara
2. Belum tersedianya media informasi yang menarik seperti *Motion Graphic*
3. Kurang minat masyarakat mencari dan mempelajari makna adat istiatnegri kita sendiri

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *Motion Graphic* Kawasan Saribu Rumah Gadang yang menarik menggunakan desain selara anak-anak remaja agar berminat untuk melihat keunikan dan kemegahan Kawasan Saribu Rumah Gadang.

E. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan penulis dalam perancangan *motion graphic* ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum perancangan ini adalah untuk mengenalkan Kawasan Saribu Rumah Gadang kepada masyarakat Indonesia terutama pada Masyarakat Minangkabau yang masih belum mengenal Kawasan Saribu Rumah Gadang

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari perancangan ini adalah terciptanya media informasi tentang Kawasan Saribu Rumah Gadang untuk dikenalkan kepada Masyarakat Indonesia terutama masyarakat Minangkabau dengan bentuk yang menarik dan enak ditonton.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audience

Melalui perancangan *Motion Graphic* ini, dapat menciptakan media informasi bagi generasi muda mengenai makna-makna yang terdapat di dalam sejarah singkat Kawasan Saribu Rumah Gadang yang sudah dikenal Manca Negara

1. Bagi Perancang

Melalui perancangan *motion graphic* ini, dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang perancangan *Motion Graphic*. Dapat mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama perkuliahan serta sebagai syarat kelulusan mahasiswa desain komunikasi visual menapa gelar strata satu (S1)

2. Bagi Masyarakat

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memperkaya khasnya budaya lokal dan bermanfaat sebagai media informasi serta pembelajaran tentang makna-makna yang terdapat di Kawasan Saribu Rumah Gadang

3. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Diharapkan rancangan *Motion Graphic* Kawasan Saribu Rumah Gadang Ini agar dapat dikenal oleh Bangsa Indonesia dan bermanfaat bagi civitas akademika Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang serta seluruh universitas di Indonesia juga sebagai referensi bagi akademis dan pembendaharaan perpustakaan.