

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI  
MASUKNYA TENUN LURIK DI KLATEN**



**ANDHITA SURYO NUGROHO**

**11161009**

**STRATA 1**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2020**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI**

**MASUKNYA TENUN LURIK DI KLATEN**

Tugas Akhir



Untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana

Program Studi Desain Komunikasi Visual

**Disusun Oleh:**

**ANDHITA SURYO NUGROHO**

**11161009**

**STRATA 1**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2020**

**LEMBAR PERSETUJUAN**



Yogyakarta, 20 Juli 2020

Telah disetujui dan diterima oleh

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, consisting of several fluid, overlapping strokes that form a cursive representation of the name Wahyu Tri Widadijo.

**Wahju Tri Widadijo, M.Sn**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI**

**MASUKNYA TENUN LURIK DI KLATEN**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dipertahankan dihadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang Strata I Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia Pada Tanggal 03 Agustus 2020 di STSRD VISI Yogyakarta

**Dewan Penguji**


  
Dwisanto Savogo, M.Ds

Penguji

  
Wahyu Tri Widadijo, M.Sn

Dosen Pembimbing

  
Sudjadi Fianto R, M. Ds  
Ketua STSRD Visi

  
Dwisanto Savogo, M.Ds  
Ketua Program Studi DKV

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada keluarga besar Wito Jarwo terutama kedua orang tua saya yang selalu mendoakan, mendidik, memberi support dari segi materil maupun moral dan menanti anaknya lulus dijenjang pendidikan S1 ini. Serta teman-teman saya Derena Martha, Lintang Muliana, Clara Febri, Deny, Anandika, Farhan yang selalu membantu, menemani pada saat proses pencarian data maupun perancangan karya. Dan terima kasih semua teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan atas nikmat dan karunia Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI MASUKNYA TENUN LURIK DI KLATEN”**, untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana pada program studi Desain Komunikasi Visual di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian Tugas Akhir ini:

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan dengan lancar.
2. Kedua orang tua yang selalu membantu dalam segala hal dari segi materi ataupun moral serta selalu mendukung dan memotivasi penulis agar dapat menyelesaikan perancangan ini.
3. Bapak Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds, selaku Ketua STSRD Visi Indonesia.
4. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds, selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.
5. Bapak Wahyu Tri Widadijo, M.Sn, selaku dosen pembimbing yang telah membantu memberi arahan dalam proses perancangan tugas akhir ini.
6. Ibu Dian Prajarini, S.T., M.Eng, selaku dosen wali yang telah memberikan motivasi serta arahan selama mengenyam pendidikan di STSRD Visi Indonesia.
7. Bapak Yoga selaku penerus usaha Lurik Super ATBM Rachmad (Sumber Sandang) yang berkenan memperlihatkan tulisan tangan bapak Rachmad tentang sejarah lurik di Klaten.
8. Anisa Nur Hidayah yang telah membantu dalam mengisi suara voice over.

9. Seluruh pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis berharap bahwa penulisan perancangan tugas akhir ini dapat berguna bagi semua pihak serta dapat memberikan wawasan bagi mahasiswa tingkat selanjutnya yang akan melaksanakan tugas akhir. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam perancangan tugas akhir kali ini, untuk itu penulis bersedia mendapatkan masukan atau saran yang membangun untuk berkarya lebih baik untuk kedepannya.

Yogyakarta, ... Juli 2020

Penulis

## **MOTTO**

**Yang diperlukan oleh shinobi bukan jumlah jutsu yang dikuasainya, tetapi yang diperlukan seorang shinobi adalah semangat pantang menyerah**

**- Guru Jiraya**



## DAFTAR ISI

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
MOTTO .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
ABSTRAK .....	xvii
BAB I. ....	1
1.1. Latar Belakang Perancangan .....	1
1.2. Rumusan Perancangan .....	3
1.3. Batasan Perancangan .....	3
1.4. Tujuan Perancangan .....	3
1.5. Manfaat Perancangan .....	4
1.6. Skema Perancangan.....	5
BAB II.....	6
2.1. Data Objek.....	6
2.2. Analisa Data Objek .....	15
2.3. Referensi Perancangan .....	18

2.4. Landasan Teori .....	20
<b>BAB III. ....</b>	<b>30</b>
3.1. Konsep Verbal .....	30
3.2. Konsep Visual .....	34
<b>BAB IV. ....</b>	<b>42</b>
4.1. Desain Standar Karakter .....	42
4.2. Desain Standar Set dan Background .....	47
4.3. Desain Story Board .....	50
4.4. Desain Judul .....	56
4.5. Animasi .....	56
<b>BAB V.....</b>	<b>83</b>
5.1. Kesimpulan.....	83
5.2. Saran .....	84
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Foto pekerja menenun (Dokumentasi Pribadi)</i> .....	6
<i>Gambar 2. 2 Proses pencelupan warna (Dokumentasi Pribadi)</i> .....	8
<i>Gambar 2. 3 Proses Kelos (Sumber Google Images:https://images.app.goo.gl/kMEF8GnKeVqASen7A)</i> .....	9
<i>Gambar 2. 4 Proses Sekir (Dokumentasi Pribadi)</i> .....	9
<i>Gambar 2. 5 Proses Sekir (Dokumentasi Pribadi)</i> .....	10
<i>Gambar 2. 6 Proses Nyucuk (Sumber Fanspage Facebook Kain Lurik ATBM Alat Tenun Bukan Mesin: https://web.facebook.com/133065470049700/photos/a.133214343368146/133215153368065/?type=3&amp;theater)</i> .....	10
<i>Gambar 2. 7 Proses Menenun ( Dokumentasi Pribadi)</i> .....	11
<i>Gambar 2. 8 Corak Tenun Udan Liris</i> .....	13
<i>Gambar 2. 9 Corak Tenun Lurik Gedog</i> .....	14
<i>Gambar 2. 10 Corak Tenun Lurik Sapit Urang</i> .....	14
<i>Gambar 2. 11 Corak Tenun Lurik TeluPat</i> .....	15
<i>Gambar 2. 12 Tangkapan video animasi “Reincarnate as the Ocean Goddess New Hero Kadita”Mobile Legend: Bang Bang! ( Youtube Mobile Legend Bang Bang!)</i> .....	18
<i>Gambar 2. 13 Tangkapan layar video animasi “KOKBISA?” Virus Corona di Indonesia: Apa yang Harus Kita Lakukan? (Sumber Youtube KOKBISA?)</i> .....	19
<i>Gambar 2. 14 Timing and Spacing (Sumber: https://i.imgur.com/14r6Q0Y.png)</i> .....	23
<i>Gambar 2. 15 Slow In and Slow Out (Sumber: https://bakwanteam.files.wordpress.com/2013/08/14.jpg?w=320)</i> .....	24
<i>Gambar 2. 16 Arcs (Sumber: http://lembar-animasi.weebly.com/uploads/2/0/3/6/20367205/1896120_orig.jpg)</i> .....	24
<i>Gambar 2. 17 Follow Through and Overlapping Action (Sumber: https://grimgamers.files.wordpress.com/2016/08/overlapping-action.jpg?w=452)</i> .....	25

Gambar 2. 18 <i>Secondary Action</i> ( Sumber: <a href="http://1.bp.blogspot.com/-3RebGdd2iSM/URJ46CwgFAI/AAAAAAAAAGM/9SxTLnQVzjQ/s1600/21.jpg">http://1.bp.blogspot.com/-3RebGdd2iSM/URJ46CwgFAI/AAAAAAAAAGM/9SxTLnQVzjQ/s1600/21.jpg</a> ).....	25
Gambar 2. 19 <i>Squash and Strech</i> ( Sumber: <a href="https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRAtxGcgzIP2JJgfbGFXjIZFIGYghKumC9YxRHgPzHg34Cwe7dn&amp;s">https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRAtxGcgzIP2JJgfbGFXjIZFIGYghKumC9YxRHgPzHg34Cwe7dn&amp;s</a> ).....	26
Gambar 2. 20 <i>Exagerration</i> (Sumber: <a href="http://animare.weebly.com/uploads/1/1/9/2/11927554/7037553.jpg">http://animare.weebly.com/uploads/1/1/9/2/11927554/7037553.jpg</a> ) .....	26
Gambar 2. 21 <i>Straight a head and pose to pose</i> (Sumber: <a href="https://1.bp.blogspot.com/-EEbbsSQK2kg/WSD3G84QX7I/AAAAAAAAAeI/GiDxI8FtEXsktwhAI_VUjCpPo10WJWetgCEw/s1600/16.png">https://1.bp.blogspot.com/-EEbbsSQK2kg/WSD3G84QX7I/AAAAAAAAAeI/GiDxI8FtEXsktwhAI_VUjCpPo10WJWetgCEw/s1600/16.png</a> ).....	27
Gambar 2. 22 <i>Anticipation</i> ( Sumber: <a href="https://animasidasar.files.wordpress.com/2013/05/anticipation.jpg">https://animasidasar.files.wordpress.com/2013/05/anticipation.jpg</a> ) .....	27
Gambar 2. 23 <i>Staging</i> (Sumber: <a href="http://2.bp.blogspot.com/-Jy3MwPXiUTU/URJ5KaWBbAI/AAAAAAAAAH8/vg2Q6_1vDt0/s1600/8.jpg">http://2.bp.blogspot.com/-Jy3MwPXiUTU/URJ5KaWBbAI/AAAAAAAAAH8/vg2Q6_1vDt0/s1600/8.jpg</a> ).....	28
Gambar 2. 24 <i>Appeal</i> (Sumber: <a href="https://2.bp.blogspot.com/--kEDYCqEkus/W7L1hCRirkI/AAAAAAAAABz8/NSt79eFC7kXIQxIZtgZMe_d6LA0o6JIgCEwYBhgL/s1600/Appeal.JPG">https://2.bp.blogspot.com/--kEDYCqEkus/W7L1hCRirkI/AAAAAAAAABz8/NSt79eFC7kXIQxIZtgZMe_d6LA0o6JIgCEwYBhgL/s1600/Appeal.JPG</a> ) .....	28
Gambar 3. 1 Potret Masyarakat Jawa tahun 1950 (Sumber: <a href="https://twitter.com/potretlawas/status/957587877558284288">https://twitter.com/potretlawas/status/957587877558284288</a> ) .....	34
Gambar 3. 2 Potret masyarakat saat agresi militer belanda kedua (Sumber : <a href="https://twitter.com/tukangpulas/status/950941015216594944">https://twitter.com/tukangpulas/status/950941015216594944</a> ) .....	34
Gambar 3. 3 Potret Ir. Soekarno (Sumber: Google Images) .....	35
Gambar 3. 4 Potret Drs.Moh Hatta (Sumber: Google Images).....	36
Gambar 3. 5 Potret Panglima Belanda Buurman Van Vreeden (Sumber: <a href="https://historia.id/militer/articles/panglima-tentara-belanda-dari-surakarta-bagian-iihabis-PMaaw">https://historia.id/militer/articles/panglima-tentara-belanda-dari-surakarta-bagian-iihabis-PMaaw</a> ) .....	36
Gambar 3. 6 Pasukan Tentara Belanda (Sumber: Google Images).....	37
Gambar 3. 7 Pengungsi agresi militer belanda dari purworejo (Sumber: Google Images) ....	37
Gambar 3. 8 Pakaian Abdi Dalem Keraton Yogyakarta (Sumber: Google Images).....	38
Gambar 3. 9 Proses Desain Judul.....	40

Gambar 3. 10 Font Oswald (Sumber : googlefont.com) .....	40
Gambar 3. 11 Timeline Adobe After Effect (Sumber: ScreenCapture software Adobe After Effect) .....	41
Gambar 4. 1 Desain Karakter Suhardi Hadi Sumarto .....	42
Gambar 4. 2 Desain mimik wajah karakter Suhardi Hadi Sumarto .....	42
Gambar 4. 3 Desain Karakter Ir.Soekarno .....	43
Gambar 4. 4 Desain Karakter Drs.Moh Hatta.....	43
Gambar 4. 5 Desain Karakter Panglima Belanda .....	44
Gambar 4. 6 Desain Karakter Tentara perang belanda .....	44
Gambar 4. 7 Desain Karakter Masyarakat Pedan/Pengungsi 1.....	45
Gambar 4. 8 Desain Karakter Masyarakat Pedan/Pengungsi 2.....	46
Gambar 4. 9 Desain Karakter Orang Jawa.....	46
Gambar 4. 10 Desain Background Latar Peta Indonesia .....	47
Gambar 4. 11 Desain Background Latar Monumen Ibu Menenun di Klaten .....	47
Gambar 4. 12 Desain Background Latar Textil Inrichting Bandoeng (TIB) .....	48
Gambar 4. 13 Desain Background Latar Werewy Family .....	48
Gambar 4. 14 Desain Background Latar Barak Pengungsian.....	49
Gambar 4. 15 Desain Background Latar Teras Rumah .....	49
Gambar 4. 16 Story Board Video Animasi 2D "Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	50
Gambar 4. 17 Story Board Video Animasi 2D "Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	51
Gambar 4. 18 Story Board Video Animasi 2D "Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	52
Gambar 4. 19 Story Board Video Animasi 2D "Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	53
Gambar 4. 20 Story Board Video Animasi 2D "Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	54
Gambar 4. 21 Story Board Video Animasi 2D "Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	55
Gambar 4. 22 Desain Judul .....	56
Gambar 4. 23 Tangkapan Layar Animasi 2D "Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	56
Gambar 4. 24 Tangkapan Layar Animasi 2D "Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	57
Gambar 4. 25 Tangkapan Layar Animasi 2D "Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	57
Gambar 4. 26 Tangkapan Layar Animasi 2D "Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	57

Gambar 4. 27 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	58
Gambar 4. 28 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	58
Gambar 4. 29 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	58
Gambar 4. 30 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	59
Gambar 4. 31 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	59
Gambar 4. 32 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	59
Gambar 4. 33 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	60
Gambar 4. 34 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	60
Gambar 4. 35 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	60
Gambar 4. 36 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	61
Gambar 4. 37 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	61
Gambar 4. 38 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	61
Gambar 4. 39 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	62
Gambar 4. 40 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	62
Gambar 4. 41 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	63
Gambar 4. 42 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	63
Gambar 4. 43 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	63
Gambar 4. 44 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	64
Gambar 4. 45 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	64
Gambar 4. 46 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	65
Gambar 4. 47 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	65
Gambar 4. 48 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	65
Gambar 4. 49 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	66
Gambar 4. 50 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	66
Gambar 4. 51 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	67
Gambar 4. 52 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	67
Gambar 4. 53 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	68
Gambar 4. 54 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	68
Gambar 4. 55 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	69

Gambar 4. 56 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	69
Gambar 4. 57 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	69
Gambar 4. 58 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	70
Gambar 4. 59 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	70
Gambar 4. 60 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	71
Gambar 4. 61 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	71
Gambar 4. 62 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	72
Gambar 4. 63 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	72
Gambar 4. 64 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	72
Gambar 4. 65 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	73
Gambar 4. 66 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	73
Gambar 4. 67 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	73
Gambar 4. 68 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	74
Gambar 4. 69 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	74
Gambar 4. 70 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	75
Gambar 4. 71 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	75
Gambar 4. 72 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	75
Gambar 4. 73 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	76
Gambar 4. 74 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	76
Gambar 4. 75 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	77
Gambar 4. 76 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	77
Gambar 4. 77 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	77
Gambar 4. 78 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	78
Gambar 4. 79 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	78
Gambar 4. 80 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	79
Gambar 4. 81 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	79
Gambar 4. 82 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	79
Gambar 4. 83 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	80
Gambar 4. 84 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	80

Gambar 4. 85 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	81
Gambar 4. 86 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	81
Gambar 4. 87 Tangkapan Layar Animasi 2D " Masuknya Tenun Lurik Di Klaten" .....	82



**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI**  
**MASUKNYA TENUN LURIK DI KLATEN**

Oleh : Andhita Suryo Nugroho

NIM : 11161009

**ABSTRAK**

Indonesia adalah bangsa yang memiliki berbagai macam keragaman budaya, salah satu hal yang dapat dilihat adalah kerajinan tenun lurik. Klaten adalah salah satu daerah yang masih memproduksi kain tenun lurik hingga saat ini. Sebelum menjadi centra kerajinan, tenun lurik di kabupaten Klaten dipelopori oleh seorang pengusaha bernama Suhardi Hadi Sumarto pada tahun 1938. Maka dari itu, diperlukan media yang menarik untuk menyampaikan historis tersebut agar target audience dapat menikmati informasi yang disampaikan. Perancangan ini bertujuan agar masyarakat khususnya remaja juga dapat mengetahui bahwa terdapat histori tenun lurik di Klaten dan ikut dalam upaya melestarikan dan mempromosikan kain tenun lurik tersebut. Penulis telah berhasil melakukan perancangan video animasi 2 Dimensi berjudul “Masuknya Lurik di Klaten” yang berdurasi 03 menit lebih 7 detik, dengan menggunakan teori 12 prinsip animasi dan style flat desain.

***Keywords: Tenun Lurik, Animasi 2 Dimensi, Klaten***