

Perancangan *storyboard* animasi pendek 2D guna mengenalkan Kerajaan Pagaruyung

^{1*} Latifah Rasyada, ² Muhammad Iskandar, ³ Angelia Lionardi
Universitas Telkom, Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jl. Telekomunikasi No. 1, Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat 40257
e-mail: latifahasyada4@gmail.com

Abstrak

Rumah Gadang merupakan rumah adat suku Minangkabau. Rumah adat adalah kekayaan benda yang bisa dijadikan sebagai obyek pariwisata. Rumah Gadang Istano Basa Pagaruyung yang terkenal di Sumatera Barat dahulunya pusat pemerintahan dari kerajaan Pagaruyung dan menjadi tempat tinggal keluarga kerajaan. Sekarang Rumah Gadang ini menjadi aset warisan budaya bagi suku Minangkabau dan berubah fungsi sebagai museum. Sayangnya pamor museum yang sarat dengan kesejarahan ini makin kurang dikenal, terlihat dari kunjungan yang hanya menjadikannya sebagai lokasi ajang *selfie* tanpa masuk dan mempelajari koleksi yang terdapat di museum. Oleh karena itu akan dibuat *storyboard* yang mengenalkan tentang Kerajaan Pagaruyung. Penelitian metode kualitatif dilakukan untuk menemukan ide visual yang bisa diangkat sebagai landasan perancangan. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi langsung, hasil temuan juga diperkuat dengan studi pustaka yang menarget remaja di Sumatera Barat. Perancangan ini diharapkan bisa berlanjut menjadi film animasi.

Kata Kunci: Kerajaan Pagaruyung, Istano Basa Pagaruyung, *storyboard* animasi.

Abstract

Rumah Gadang is a traditional house of the Minangkabau tribe. Traditional houses are a wealth of objects that can be used as tourism objects. The famous Rumah Gadang Istano Basa Pagaruyung in West Sumatra was formerly the center of government of the Pagaruyung kingdom and became the residence of the royal family. Now this Gadang House is a cultural heritage asset for the Minangkabau tribe and has changed its function as a museum. It's a shame that the prestige of the museum, which is full of history, is getting less and less well-known, as can be seen from visits that only make it a location for selfies without going into and studying the collections contained in the museum. Therefore, a storyboard will be made that introduces the Kingdom of Pagaruyung. Qualitative method research was conducted to find visual ideas that could be adopted as the basis for the design. Data collection used interviews and direct observation. The findings were also strengthened by a literature study targeting youth in West Sumatra. This design is expected to continue into an animated film.

Keywords: Pagaruyung Kingdom, Istano Basa Pagaruyung, Storyboard animation.

PENDAHULUAN

Istano Basa Pagaruyung adalah rumah adat yang pada zaman dahulu berfungsi sebagai kediaman bagi para raja dan keluarganya di Kerajaan Pagaruyung. Rumah adat ini dikenal dengan keunikan struktur bangunannya yang memanjang serta menjulang sampai tiga tingkap dengan beberapa lapis atap yang saling bersisian membentuk menyerupai susunan tanduk kerbau. Struktur rancang bangun ini tentu turut mempengaruhi bagian ruang sebagai isi bangunan dengan tiang-tiang penopang yang disebut *lanjar*. Lanjar akan membagi ruangan sesuai jumlah kamar yang dibutuhkan, adapun jumlah kamar dalam istana ini menyesuaikan dengan jumlah perempuan yang telah menikah serta kamar untuk bersama. Selain kamar-kamar, bagian lain yang tersisa berupa ruangan memanjang sebagai tempat berkumpul anggota kerajaan. Sehingga masyarakat seringkali menyebut dengan sebutan seperti Rumah Gadang, Rumah Baganjong, atau Rumah Baanjuang.

Perang Padri yang bergolak era kolonial berdampak terbakarnya hampir keseluruhan bangunan istana di tahun 1804. Kemudian istana dibangun kembali mengadopsi bentuk aslinya. Tahun 1966 bangunan ini terbakar kembali sehingga akhirnya tidak digunakan sebagai tempat tinggal lagi. Oleh pemerintah daerah akhirnya dibangun replika istana pada tahun 1976. Bangunan baru replika ini tidak

dibangun di situs aslinya, tapi bergeser di bagian sisi Selatan. Istana yang merupakan replika ini secara tuntas pembangunannya pada tahun 1985, kemudian dialihfungsikan sebagai museum. Adapun identitas museum masih menggunakan penamaan Istana Basa Pagaruyung sesuai dengan aslinya.

Tragedi kebakaran istana terulang kembali pada malam tanggal 27 Februari 2007 akibat sambaran petir yang seolah menjadi ketetapan takdir terhadap bangunan ini. Upaya pemugaran segera dikerjakan dengan anggaran mencapai 20 milyar pada masa itu. Pemugaran ulang akhirnya selesai tahun 2013 yang kemudian diresmikan oleh Presiden Republik Indonesia saat itu, yaitu bapak Susilo Bambang Yudhoyono. Replika baru ini masih memiliki tiga lantai dengan 72 tiang sebagai penopang. Interior bagian dalam diisi dengan ratusan replika furnitur dan artefak antik peninggalan suku Minangkabau.

Pemerintah propinsi Sumatera Barat menetapkan bangunan Museum Istano Basa Pagaruyung sebagai bangunan cagar budaya dan kini menjadi aset warisan budaya bagi suku Minangkabau. Lokasi Istano Basa Pagaruyung terletak di Nagari Pagaruyung, Kecamatan Tanjung Emas, Kabupaten Tanah Datar, Propinsi Sumatera Barat. Penetapan ini bertujuan sebagai upaya menghidupkan kembali keberadaan istana sebagai pusat budaya Minangkabau serta menjadi obyek wisata di propinsi Sumatera Barat.

Seiring waktu upaya penghidupan kembali pusat budaya tersebut makin kurang diminati, terutama oleh kalangan muda Minang. Masuknya pengaruh dari budaya lain juga yang berasal dari mancanegara semakin membuat pengetahuan akan koleksi yang disimpan di lokasi tersebut kurang diketahui. Upaya promosi sering dilakukan untuk menarik minat pengunjung mempelajari lebih lanjut mengenai sejarah dan benda koleksi yang disimpan. Tetapi minimnya media penyampaian informasi juga pemilihan media yang dirasa kurang tepat tentang situs Kerajaan Pagaruyung membuat kurangnya minat dan pengetahuan remaja Minang terhadap bangunan istana yang satu ini. Menurut Ramadhina, Aditya, dan Nugraha dalam jurnal tahun 2020, kecanggihan teknologi dan lebih menariknya budaya luar yang berkembang di masyarakat perlahan membuat generasi muda lupa akan akar kebudayaan Minangkabau.

Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan untuk mencari landasan materi yang kuat dalam pemilihan media yang lebih menarik bagi para remaja. Kalangan remaja yang dijadikan sebagai target sasaran memiliki latar belakang sebagai generasi yang melek teknologi dan cukup mapan referensi media. Sehingga pemilihan media yang diwujudkan sebaiknya yang dekat dengan keseharian dan cita rasa remaja Minang. Dari hasil analisis data akhirnya ditemukan solusi media dengan merancang *storyboard*. Penggunaan media *storyboard* yang juga bisa

dikembangkan dalam bentuk *animatic storyboard* dari hasil analisis data yang dilakukan, dirasa tepat sebagai media untuk diwujudkan guna mengenalkan tentang situs Kerajaan Pagaruyung. Pada *storyboard* ini akan menampilkan gambaran cerita dengan latar tempatnya yaitu Kerajaan Pagaruyung.

METODOLOGI

Penelitian dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data didapatkan dengan observasi langsung ke Istana Basa Pagaruyung, wawancara dengan *tour guide* di Istana Basa Pagaruyung, studi Pustaka dan juga kuesioner kepada pengunjung di lokasi. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif interpretative. Analisis ini memilah kumpulan data-data untuk ditafsirkan dan dianalisis ulang lebih detail. Hasil akhir penelitian adalah perancangan *storyboard animasi* pada media dua dimensi. Penafsiran yang dilakukan sebagai landasan visual berdasarkan pemahaman teori sebagai berikut:

Teori Media Animasi

Kata animasi menurut Soenyoto (2017:1), berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu *animo* yang berarti hasrat, keinginan, atau minat. Jika lebih dalam lagi memiliki makna roh, jiwa, atau hidup. Pada masyarakat kuno, *animism* merupakan suatu kepercayaan bahwa semua benda mempunyai jiwa (hidup). Dalam bukunya ia juga menyebutkan bahwa animasi merupakan perpaduan teknologi dan seni. Teknologi disini

merupakan perangkat untuk merekam seni dari animasi itu sendiri. Animasi juga cabang dari sinematografi karena penggunaan aturan filmis, seperti hitungan satuan *cut*, sekuens, *frame*, kontinuitas, cakupan sudut pandang seperti *close up*, *medium shot*, *long shot*, transisi gambar (*wipe*, *dissolve*, *cut to*, *iris*, dan sebagainya), *scenario*, *blocking*, dan lainnya. Animasi bukan hanya sekedar proses untuk menggerakkan objek, tapi bagaimana menghidupkan juga objeknya agar animasi terkesan lebih hidup. Animasi juga mengisyaratkan ekspresi sedih, gembira, tertawa, murung, dan ekspresi lainnya.

Teori Storyboard

Menurut Enterprise (dalam Komarudin, & Noor, 2017) *storyboard* dapat diartikan sebagai papan cerita atau rangkaian gambar sketsa yang mempresentasikan alur sebuah cerita. Sebagai perencanaan dalam proses pembuatan sebuah film, iklan atau animasi. Proses perancangan *storyboard* menurut Dhimas (2013), ada tiga, yaitu *thumbnail*, *rough storyboard*, dan *clean up storyboard*. Tahapan dalam perancangan sebuah *storyboard* tentu saja mengacu pada hasil analisis data yang memiliki kesesuaian dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data penelitian, pada tahap awal dilakukan melalui studi pustaka untuk menemukan dasar teori kesejarahan. Data dikumpulkan dari berbagai macam tulisan, seperti buku

Tambo Minangkabau dan juga jurnal tentang Rumah Gadang. Setelah itu dilakukan pengamatan langsung ke Istana Basa Pagaruyung. Pengamatan dimaksudkan untuk meninjau bentuk dari bangunan Rumah Gadang, baik eksterior maupun interiornya yang di dokumentasikan sebagai acuan dalam proses perancangan. Data berlatar sejarah yang ditemukan dalam upaya penggalian data sebagai berikut:

a. Kerajaan Pagaruyung

Istana Kerajaan Pagaruyung adalah bangunan bersejarah yang didirikan oleh raja Adityawarman. Menurut Sjarifoedin (dalam Wiraseptya, Budiwaspada, & Rudiyanto, 2019) nama Pagaruyung berasal dari dua kata, yaitu “paga” (pagar) dan “ruyung” (ruyung) yang merupakan daerah kekuasaan raja Adityawarman yang dipagari ruyung atau pohon kuamang di daerah Kabupaten Tanah Datar. Pada masa pemerintahannya, Raja Adityawarman memilih pusat pemerintahan ke daerah pedalaman Minangkabau, yakni ke Nagari Pagaruyung, yang berdiri pada tahun 1347. Pilihan pusat kerajaan ini dilandasi untuk menjaga keberlangsungan dari sistem pemerintahan.

b. Istana Basa Pagaruyung

Istano Basa Pagaruyung berbentuk Rumah Gadang dengan bagian dalamnya memanjang disebut ‘ruang’, kearah melebar disebut ‘lanjar’ atau ‘labuah Gadang’. Pola ruang pada bagian dalam rumah hanya terdiri atas satu ruang

besar dan bilik-bilik di sisi belakang yang khusus untuk wanita dan anak-anak. Pada perkembangannya, tata ruang dalam mengalami modernisasi. Hal ini disebabkan oleh pengaruh eksternal yang beradaptasi dengan dinamika kehidupan masyarakat Minangkabau. Contohnya yaitu penambahan ruang tanpa serambi (berando) di bagian depan dan menggeser letak *janjang* (tangga) rumah. Contoh lainnya yaitu dapur yang terpisah, di mana penambahan tersebut merupakan pengaruh arsitektur Barat. Dapur pada Istana Basa Pagaruyung dihubungkan dengan bagian istana melalui selasar.

Tonggak (pilar) bagian luar tidak lurus ke atas, tetapi sedikit miring ke arah luar. Atapnya melengkung seperti tanduk kerbau yang runcing ke atas yang disebut dengan 'gonjong'. Sedangkan lengkung pada badan rumah landai seperti kapal. Bentuknya sendiri adalah rumah panggung. Lantainya dibuat tinggi untuk menghindari binatang buas. Dibagian kiri dan kanan terdapat 'anjuang'. Pada lantai satu terdapat sembilan ruang yang dimana terdapat tujuh kamar untuk para putri raja yang sudah menikah. Bagian kanan merupakan kamar raja, bernama '*Anjuang Rajo Babandiang*' yang tirainya berwarna hitam. Pada bagian kiri untuk *Bundo Kanduang* yang bernama '*Anjuang Perak*' dengan tirai berwarna kuning. Terdapat singgasana yang berada di tengah sejajar dengan pintu masuk yang merupakan singgasana *Bundo Kanduang*. Di depan kamar

terdapat sebuah tempat yang digunakan sebagai tempat makan bersama disebut *bajamba*.

Pada lantai dua terdapat sebuah ruangan yang cukup luas dengan beberapa furnitur dengan satu ruang kamar. Lantai dua ini disebut '*Anjungan Paranginan*' dimana berfungsi sebagai kamar bagi putri raja yang belum menikah pada masa dahulu. Seharusnya terdapat lima kamar di lantai dua, namun sekarang hanya dibuatkan satu, agar lebih luas. Lantai tiga bernama '*Maligai*' yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan alat-alat kebesaran raja, seperti mahkota kerajaan yang disimpan dalam sebuah peti khusus dinamakan '*Aluang Bunian*'. Biasanya lantai ini digunakan sebagai ruang rapat bagi tiga orang raja, yaitu Raja Alam, Raja Adat, dan Raja Ibadat. Mereka dipanggil *Rajo Nan Tigo Selo*, gelar yang disematkan sebagai simbol kekuasaan tertinggi.

Pada lantai satu dibagian belakang terdapat dua ruangan yang dibuat terpisah dengan bangunan utama dan dihubungkan dengan selasar. Ruangan sebelah kanan merupakan dapur yang berfungsi sebagai tempat memasak, dengan alat-alat dapur yang serba tradisional, seperti *kampahan karambia*, tempat *niro*, *sulo kayu*, *perian buluh*, tempat *sanduak nasi*, *ayak bareh*, *katidiang*, dll. Sedangkan ruangan sebelah kiri berfungsi sebagai tempat istirahat para dayang. Untuk tiap ruangan kamar mereka tidak menggunakan pintu, mereka menggunakan tirai-tirai sebagai pintu

dan berlapis-lapis. Ruangan raja mempunyai tujuh lapisan dan berwarna-warni yang sesuai dengan falsafah Minang '*alam takambang jadi guru*'. Langit mempunyai tujuh tingkatan, warna pelangi memiliki tujuh warna. Angka tujuh dipercaya sebagai angka yang baik dan unik.

Data studi pustaka disandingkan dengan data hasil wawancara dengan narasumber mengatakan bahwa Istana Basa Pagaruyung ini awalnya memiliki nama Istana Kerajaan Pagaruyung yang berdiri pada tahun 1347. Awalnya istana ini lokasinya berada di Balik Bukit Bungsu yang berada di kawasan Bukit Batu Patah. Raja pertama kerajaan Pagaruyung adalah Adityawarman dan akhir dari kerajaan itu sendiri yaitu pada tahun 1821, ketika terjadi perang Padri antara Kaum Adat dan Kaum Agama. Bentuk bangunan Kerajaan Pagaruyung dulunya itu sendiri tidak ada bukti dalam bentuk foto atau lukisan jadi ketika ingin membentuk replika yang pertama 1976, para arkelog, ahli sejarah, tukang ukir dan lain sebagainya mengadakan rapat dan juga melakukan wawancara dengan keturunan keluarga raja dan meninjau langsung ke Kerajaan Sri Menanti di Negeri Sembilan Malaysia. Konon katanya istana kerajaan Srimenanti tersebut menyerupai Kerajaan Pagaruyung lama yang asli. Untuk konstruksi bangunan sendiri hampir mirip, memiliki tiga lantai.

Latar belakang kesejarahan ini termasuk data yang dianalisis guna

menemukan idealitas visual pada masa itu, sehingga pemirsa akan mudah tergugah dengan pesan yang akan disampaikan. Terkini Istana Basa Pagaruyung digunakan sebagai museum terbuka menjadi tempat wisata dan media pendidikan. Hasil observasi pada Istana Basa Pagaruyung, diperoleh gambaran mengenai struktur bangun dan interior ruang yang bisa menjadi landasan dalam proses berkarya. Hasil dari proses dokumentasi selanjutnya digunakan untuk memperkaya ide dalam penciptaan storyboard animasi. Pembuatan sketsa kasar dilakukan mengacu pada gambar dokumentasi yang jumlahnya mencapai ratusan.



Gambar 1. Foto depan Istana Basa Pagaruyung. Sumber Gambar: Dokumentasi Rasyada, 2021.



Gambar 2. Ruang pameran barang-barang replika. Sumber Gambar: Dokumentasi Rasyada, 2021.

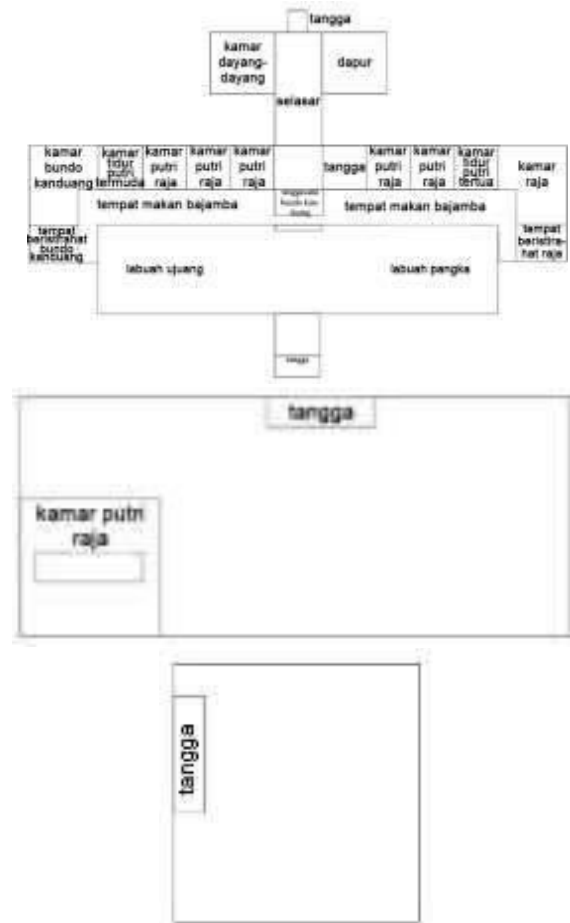


Gambar 3. Khasanah interior ruang dalam istana beserta hiasan motif-motif yang digunakan.
 Sumber Gambar: Dokumentasi Rasyada, 2021.

Hasil analisis data yang dilakukan secara deskriptif dari beberapa metode pengumpulan data kemudian merujuk pada landasan proses pengkaryaan visual sesuai dengan tahapan yang telah dikemukakan pada bagian metodologi.

Metode perancangan *storyboard* untuk animasi pengenalan kerajaan Pagaruyung menggunakan tiga tahapan yaitu pertama adalah perancangan *thumbnail*, lalu *rough storyboard*, dan kemudian *clean up storyboard*. Melalui tahapan pengamatan juga didapatkan kesan dari keseluruhan bangunan yang berfungsi untuk penggambarannya agar lebih dekat nuansa yang didapat bagi pemirsa. Bagian interior ruangan jadi

perhatian khusus karena digunakan sebagai latar dalam penggambaran *storyboard*. Berikut adalah visual denah bangunan pada Istana Basa Pagaruyung beserta tahapan dalam perancangan:

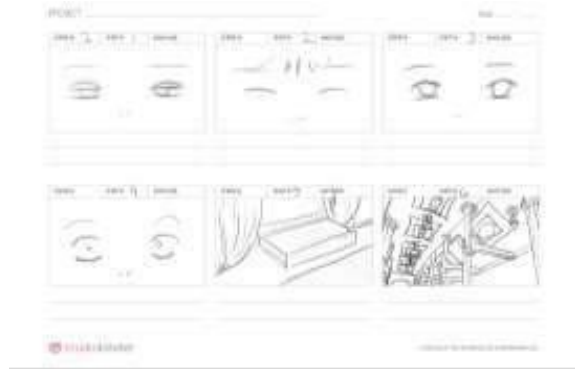


Gambar 4. Denah Lantai satu pada Istana Basa Pagaruyung sebagai acuan latar *storyboard*.
 Sumber Gambar: Olah visual oleh Rasyada, 2021.

Tahapan Perancangan Storyboard:

1. Thumbnail

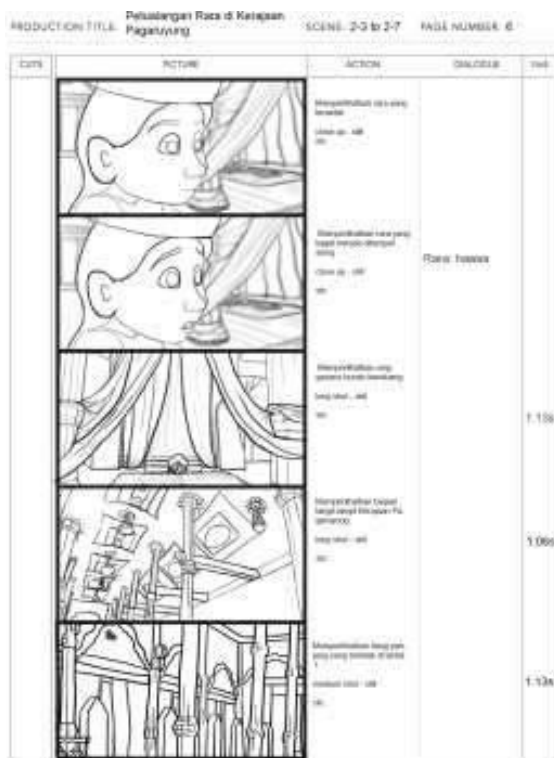
Thumbnail berbentuk panel sketsa sederhana yang berisi nomor urut sebagai penanda dan pergerakan kamera atau karakter dengan simbol anak panah sebagai petunjuknya. Jumlah panel ini tergantung dari panduan banyaknya alur cerita yang ditampilkan.



Gambar 5. *Thumbnail Storyboard* "Perjalanan Rara di Kerajaan Pagaruyung" Scene 2. Sumber Gambar: Latifah Rasyada, 2021.

2. *Rough storyboard*

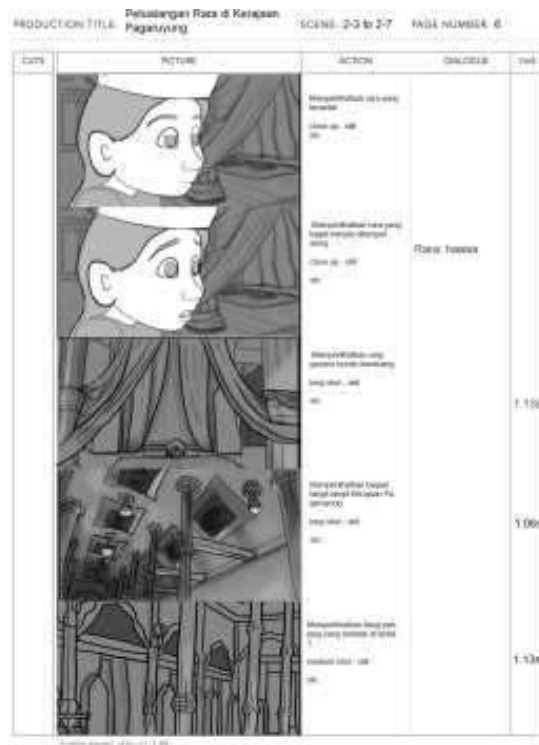
Tahap ini berupa gambaran yang masih kasar atau sering disebut sebagai sketsa dasar. Dalam satu panel sketsa biasanya berupa gambar terpisah yang sudah diberi keterangan *shot* dan contoh dialog yang muncul. Pada tahap ini penggambarannya sudah lebih halus, dan jelas detailnya dari pada *thumbnail*.



Gambar 6. *Rough storyboard* "Perjalanan Rara di Kerajaan Pagaruyung" scene 2 shot 3-7. Sumber gambar: Latifah Rasyada, 2021.

3. *Clean up storyboard*

Pada tahap ini sketsa sudah sangat lebih jelas, rapi, dan detail dibandingkan dengan dua tahap sebelumnya. Penggambaran pada tahap ini biasanya sudah dilengkapi dengan keterangan suara, waktu adegan, dialog yang terjadi, pergerakan, dan lain-lain. Tapi ada juga yang tanpa diberikan adanya keterangan cukup hanya menonjolkan gambarnya saja.



Gambar 7. *Clean up storyboard* "Perjalanan Rara di Kerajaan Pagaruyung" scene 2 shot 3-7. Sumber Gambar: Latifah Rasyada, 2021.

Berdasarkan analisis didapatkanlah sebuah kesimpulan bahwa *storyboard* animasi lebih mudah dicerna pemirsa terutama kalangan anak muda jika menggunakan berbagai jenis model shot

seperti *establishing shot* yang digunakan diawal sebuah *scene*, *close up*, *zoom in*, *medium shot*, *long shot*, *extreme close up*, *extrme long shot*, *over the shoulder*, *rack focus*, *tracks*, *panning*, dan lain-lain. Hal ini dimaksudkan agar penggunaan dari tiap jenis *shot* tepat, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara baik.

Konsep dalam karya *storyboard* kali ini mengunggulkan konten hasil analisis dari sumber data. terkandung dan yang akan disampaikan nantinya berasal dari data yang perancang dapatkan melalui wawancara dan juga observasi objek. Untuk pemakaian *shot*-nya sendiri perancang menggunakan *shot-shot* yang digunakan pada karya sejenis yang telah penulis analisis agar *shot* yang digunakan lebih tepat dan apa yang ingin disampaikan pada cerita ini dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Proses perancangan pada *storyboard* ini sendiri diawali dengan perancangan *thumbnail* setelah naskah/*script* selesai dibuat. Disini perancang dalam pembuatan *thumbnail* masih menggunakan sketsa awalan agar mempercepat proses dalam pembuatan *storyboard* ini dan bisa langsung menuju tahap selanjutnya yaitu pembuatan *rough storyboard*. Setelah itu perancang mulai merancang *rough storyboard* dimana sketsa yang dibuat semakin detail dan jelas, baik untuk penggambaran di masing-masing karakter maupun Background di setiap Shot dan Scene. Pada tahap ini juga sudah ditambahkan contoh dialog dan durasi agar makin mudah dipahami.

Rancangan penggambaran *rough storyboard* kemudian dilanjutkan jadi *clean up storyboard*. Disini gambar pada setiap shot lebih detail lagi dan sudah diberi *shading* maupun *value*. Ini merupakan tahap terakhir dari perancangan *storyboard* ini. Hasil akhir ini kemudian bisa diterjemahkan lebih lanjut ke media lainnya seperti animasi 2D, film, ataupun lainnya.

KESIMPULAN

Karya *storyboard* yang mengangkat cerita tentang pengenalan Istano Basa Pagaruyung dilandasi kesadaran bahwa saat ini kemudahan dalam mengakses informasi membuat kecintaan pada budaya sendiri menjadi hal yang penting agar generasi penerus tidak terlepas dari akar budayanya. Bahkan hampir setengah dari total responden dari kuesioner yang perancang bagikan belum mengetahui tentang Istano Basa Pagaruyung. Setelah meneliti dan menganalisis, perancang memutuskan untuk mengangkat tentang *storyboard* ini tentunya melalui beberapa tahapan hingga akhirnya terbentuklah sebuah *storyboard* yang utuh.

Beberapa tahapan tersebut adalah pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan juga studi Pustaka, kemudian pembuatan konsep cerita dan dilanjutkan dengan perancangan *thumbnail*, *rough storyboard*, *clean up storyboard* dan terakhir adalah *animatic storyboard*. Adanya rancang *storyboard* diharapkan bisa memvisualisasikan hal-

hal yang akan ditampilkan dalam animasi tentang Kerajaan Pagaruyung ini. Perancangan ini juga diharapkan dapat membuat hal-hal yang ingin disampaikan dapat diterima dan dipahami secara baik oleh remaja sehingga membuat mereka lebih tertarik untuk mengenal Kerajaan Pagaruyung.

Perancangan visual dalam ranah *storyboard* diharapkan lebih memahami tentang cerita yang akan disampaikan

dan juga lebih mengerti mengenai *shot* pada *storyboard* agar pemvisualisasian cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada para penonton. Perancangan yang hanya sampai pada tahap *storyboard* ini, diharapkan dapat dikembangkan sampai kepada pembuatan animasi 2D. Perancangan ini dapat ditampilkan kepada para remaja agar mereka lebih mengenal tentang Kerajaan Pagaruyung maupun Istana Basa Pagaruyung.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Sjarifoedin Tj. A, Nurwani, Esden, A. and Yadi, M., (2014). *Minangkabau Dari Dinasti Iskandar Zulkarnain Sampai Tuanku Imam Bonjol*. 3rd ed. Jakarta: PT Gria Media Prima.
- Dhimas, A. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. TAKA Publisher.
- Fitriza, R., (2019). Ethnomathematics Pada Ornamen Rumah Gadang Minangkabau. *Math Educa Journal*.
- Ramadhina, N., Aditya, D. K., & Nugraha, N. D. (2020). Perancangan Media Edukasi Adat Dan Nilai-nilai Budaya Minangkabau Bagi Anak-anak Perantau Umur 6-9 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Soenyoto, P., (2017). *Animasi 2D*. 1st ed. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- White, Tony. (2009). *How to Make Animated Films*. Amerika Serikat: Elsevier
- Wiraseptya, T., Budiwaspada, A. and Rudiyanto, G., (2019). Perancangan Media Interaktif Dalam Mendukung Pengembangan Pariwisata Rumah Gadang Istana Basa Pagaruyung Menggunakan Qr Code. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, [Daring] 1(2). [Tgl. akses 21 Oktober 2020]. <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1655241>
- Zulkarnaini. (2003). *Budaya Alam Minangkabau*. 1st ed. Usaha Ikhlas Bukittinggi.