

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TENTANG KEHIDUPAN
DAN TRADISI SUKU BADUY SEBAGAI SARANA EDUKASI BAGI
GENERASI Z**



Disusun Oleh :

M Wimas Hendratama

11151059

STRATA I

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

YOGYAKARTA

2020

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TENTANG KEHIDUPAN DAN TRADISI
SUKU BADUY SEBAGAI SARANA EDUKASI BAGI GENERASI Z**



Untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana
Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual

M.Wimas Hendratama

11151059

**STRATA I
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TENTANG
KEHIDUPAN DAN TRADISI SUKU BADUY SEBAGAI
SARANA EDUKASI BAGI GENERASI Z**

Oleh:

M.Wimas Hendratama

NIM: 11151059

ABSTRAK

Suku baduy merupakan salah satu suku di Indonesia yang berada di provinsi Banten yang sampai sekarang masih mempertahankan nilai-nilai budaya dasar yang dimiliki dan diyakininya, ditengah-tengah kemajuan peradaban di sekitarnya, mereka memiliki prinsip hidup cinta damai, tidak mau berkonflik, serta taat pada tradisi dan hukum adat. Kearifan lokal masyarakat baduy menjadi sebuah kajian yang akan dibahas lebih jauh, mengingat pentingnya menerapkan nilai-nilai kearifan lokal yang saat ini sudah banyak dilupakan, dibalik semua pengetahuan tentang suku baduy ternyata masih ada golongan masyarakat yang belum mengetahui secara mendalam mengenai suku baduy yang lahir sebagai warisan budaya Indonesia, bahkan pada generasi Z yang ada di kabupaten Tangerang padahal mereka menempati provinsi yang sama yaitu di provinsi Banten, kebanyakan dari mereka hanya tau suku baduy sekilas saja dengan gambaran sebuah suku yang menolak modernisasi dengan pakaian serba hitamnya. Oleh karena itu diperlukan media edukasi yang efektif untuk memberikan informasi mengenai suku baduy kepada generasi Z.

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat *motion graphic* yang komunikatif tentang kehidupan dan tradisi yang dijalankan oleh suku baduy untuk menambah pengetahuan tentang kebudayaan bagi generasi Z di kabupaten Tangerang.

Teknik pembuatan *motion graphic* ini adalah dengan menggabungkan elemen visual, *voice over* (suara), dan tipografi, dalam proses pembuatannya menggunakan teknik *keying* atau *keyframe* pada setiap pergerakannya. Gaya visual ilustrasi dalam *motion graphic* ini menggunakan ilustrasi *flat design*, gaya visual *flat design* terlihat sederhana sehingga audiens akan lebih mudah menangkap informasi yang diberikan.

Kata Kunci: *Motion Graphic, DKV, Suku Baduy, generasi z*

LEMBAR PERSETUJUAN



Yogyakarta 16 Juli 2020

Telah disetujui dan
diterima oleh Dosen
Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Wahyu Tri Widadijo".

Wahyu Tri Widadijo, M.Sn.

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TENTANG KEHIDUPAN
DAN TRADISI SUKU BADUY SEBAGAI SARANA EDUKASI
BAGI GENERASI Z**

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

STSRD VISI

Dewan Penguji



Dwisanto Sayogo, M.Ds.

Penguji/Ketua



Wahyu Tri Widadijo, M.Sn.

Pembimbing/Anggota

Mengetahui,



Sudjadi Tjipto R., M.Ds.
Ketua STSRD VISI



Dwisanto Sayogo, M.Ds.

Ketua Program Studi

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam perancangan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau tulisan yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis sebagai bahan acuan dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 Juli
2020



M. Wimas Hendratama

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T atas berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Kehidupan dan Tradisi Suku Baduy Sebagai Edukasi Bagi Generasi Z”. Perancangan tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Dalam penyelesaian tugas akhir ini tentu tidak lepas dari peran serta bimbingan, bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah S.W.T atas segala karunia-Nya dan kesehatan yang telah diberikan.
2. Bapak Jumadi dan Ibu Sri Utamai selaku orang tua penulis yang telah memberikan doa dan dukungan
3. Bapak Wahyu Tri Widadijo, M.Sn. yang selama ini telah bersedia khusus meluangkan waktu dan tenaga dalam membimbing Laporan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan STSRD VISI Indonesia yang telah sumbangsih baik tenaga/ pikiran. Teman-teman DKV S1 STSRD VISI Yogyakarta angkatan 2015
5. Seluruh sahabat saya dimanapun kalian berada
6. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala saran, inspirasi serta dukungan dalam bentuk apapun

Penulis menyadari bahwa terdapat banyak kesalahan dan kekurangan dalam proses perancangan ini yang mungkin kurang berkenan. Oleh karena

itu, penulis menyampaikan permohonan maaf. Semoga dengan tersusunnya perancangan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 16 Juli 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Anisa', written in a cursive style.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan	3
1.3 Batasan Perancangan	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	3
1.5 Manfaat Perancangan.....	3
1.6 Skema Perancangan	5
BAB II	6
DATA & ANALISA	6
II.1 Data Objek	6
A. Suku baduy	6
B. Letak Geografis Suku Baduy	7
C. Sistem Kemasyarakatan	9
D. Sistem Bahasa	12
E. Sistem Religi dan Tradisi berladang	12
II.2 Analisa Objek dan Target Audience	19
A. Metode Analisis 5W+1H	19
B. Target audies	20
II.3 Referensi Perancangan	21
II.4 Landasan Teori.....	23
A. <i>Motion Graphic</i>	23

B. Flat Desain	28
C. Warna	30
D. Struktur Narasi Cerita	30
E. Kinetik Tipografi	32
BAB III	35
KONSEP	35
III.1 Konsep Verbal	35
A. Konsep Kreatif	35
B. Plot	35
C. Naskah/Script	36
III.2 Konsep Visual	45
A. Karakter	45
B. Design Background	48
C. Tipografi	50
D. Teknik Visualisasi	51
BAB IV	53
DESAIN DAN <i>MOTION GRAPHIC</i>	53
IV.1 Desain	53
A. Desain Standar Karakter	53
B. Set Background	54
C. Desain <i>Storyboard</i>	56
D. Desain Judul	69
E. <i>Motion Graphic</i>	70
F. Penerapan Media	73
BAB V	76
PENUTUP	76
V.1 Kesimpulan	76
V.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambaran masyarakat baduy.....	6
Gambar 2. Lingkungan Alami Suku Baduy	7
Gambar 3. Desa Tempat Tinggal Suku Baduy	8
Gambar 4. Letak Geografis desa Kanekes Baduy	9
Gambar 5. Ciri Berpakaian Suku Baduy Dalam	10
Gambar 6. Ciri Berpakaian Suku Baduy Luar.....	11
Gambar 7. Struktur Pemerintahan suku baduy	12
Gambar 8. Amanat Buyut/ Pikukuh	15
Gambar 9. Ladang Tempat Bercocok Tanam.....	16
Gambar 10. Hasil Kebun Suku Baduy	17
Gambar 11. Menanam menggunakan tugal.....	18
Gambar 12. <i>Human Origin Motion Graphic</i>	22
Gambar 13. <i>Screenshot Motion Graphic</i> “Kenali Sempadan lebih jauh”	23
Gambar 14. Contoh Story board.....	25
Gambar 15. Ilustrasi flat design.....	28
Gambar 16. London karya dari Alboardman... ..	33
Gambar 17. Nerve karya Teddy Blank.....	34
Gambar 18. Desain Karakter Suku Baduy Dalam.....	46
Gambar 19. Desain Karakter Suku Baduy Luar	47
Gambar 20. Desain Karakter Generasi z	47
Gambar 21. Background Suasana Perkotaan.....	48
Gambar 22. Background Alam Suku Baduy	49
Gambar 23. Background Desa Tempat Tinggal Suku Baduy	49
Gambar 24. Background Ladang Suku Baduy	50
Gambar 25. Pemilihan tipografi Baduy font	51
Gambar 26. .Pemilihan tipografi Barlow family	51
Gambar 27. Karakter Baduy dalam	53
Gambar 28. .Karakter Baduy Luar	53
Gambar 29. Desain Karakter Generasi z	53

Gambar 30. Background Suasana Perkotaan.....	54
Gambar 31. Background Alam Suku Baduy	55
Gambar 32. Background Desa Tempat Tinggal Suku Baduy	55
Gambar 33. Background Ladang Suku Baduy	56
Gambar 34. Desain Judul <i>Motion Graphic</i>	69
Gambar 35. <i>Screenshoot Motion Graphic</i>	72
Gambar 36. Penerapan Media Story Instagram.....	73
Gambar 37. Screenshoot akun Instagram aingtangerang	73
Gambar 38. Penerapan Media Youtube.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Naskah/ Script	45
Tabel 2. <i>Storyboard</i>	69