

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Suku baduy merupakan salah satu etnis yang tidak terpisahkan dari Negeri Kesatuan Republik Indonesia dengan posisi geografis dan administratif berada disekitar pegunungan kendeng di desa Kanekes, Kecamatan Leuwidamar, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten. sampai sekarang suku baduy 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. Adat, budaya, dan tradisi masih kental mewarnai kehidupan masyarakat baduy. Ada tiga hal utama yang mewarnai keseharian mereka, yaitu sikap hidup sederhana, bersahabat dengan alam yang alami, dan spirit kemandirian. Hingga saat ini masyarakat baduy masih berusaha tetap bertahan pada kesederhanaannya di tengah kuatnya arus modernisasi dalam berbagai hal. Bagi mereka kesederhanaan bukanlah kekurangan atau ketidakmampuan, akan tetapi menjadi bagian dari arti kebahagiaan yang sesungguhnya.

“Perancangan *Motion Graphic* Tentang Kehidupan dan Tradisi Suku Baduy” ini ditujukan kepada generasi z sebagai media untuk lebih bisa mengenal budaya kearifan lokal yang dimilikinya. Perancangan *motion graphic* ini menggabungkan elemen visual 2D, *voice over* (suara), dan tipografi. Gaya visual *flat design* dalam *motion graphic* ini akan sangat membantu para generasi z untuk mengerti dan memahami isi pesan karena *flat design* memiliki karakteristik sederhana. Tentunya animasi yang menarik harus didukung dengan tampilan yang menarik pula sehingga pesan informasi yang ingin disampaikan dalam perancangan *motion graphic* dapat tersampaikan dan menarik minat yang melihatnya serta mampu mengerti isi dari pesan informasi yang diberikan. diharapkan dengan adanya *motion graphic* ini generasi z mendapatkan pengetahuan baru dan mulai mengenali salah satu kearifan lokal yang ada di Banten ini yaitu suku baduy.

V.2 Saran

Dalam pembuatan *motion graphic* tentang budaya kearifan lokal hendaknya menggali informasi secara mendalam tentang kebudayaan tersebut dan lakukan wawancara secara langsung untuk meningkatkan keakuratan data dan informasi. Ketika hasil dari perancangan sudah selesai dibuat sebaiknya tambah media-media pendukung untuk menunjang perancangan agar target audience dari perancangan yang dibuat tertarik untuk meluangkan waktunya untuk melihat perancangan yang sudah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

Rustan, Surianto. (2019). *Warna Buku 1*. Jakarta: Batara Imaji.

Betancourt, Michael. (2012). *The Origins of Motion Graphics, Cinegraphic*. Burlington: Elsevier inc.

Akbar, Budiman. (2015) *Semua Bisa Menulis Skenario*. Yogyakarta: Esensi.

Brownie, B. (2014). *Transforming Type*. United Kingdom: Bloomsbury Academic.

2. Jurnal

Robby Darwis Nasution. (2017). *Pengaruh Modernisasi Terhadap Rusaknya Moral Generasi Bangsa*. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Suparmini, Sriadi Setyawati, dan Dyah Respati Suryo Sumunar. (2013). *Pelestarian Lingkungan Masyarakat Baduy Berbasis Kearifan Lokal*. Jurnal Penelitian Humaniora, Vol. 18, No.1.

Jamaludin. (2012). *Makna Simbolik Huma (Ladang) Di Masyarakat Baduy*. Journal of Humanism, Vol. 11 - No. 1

Chendy Jeane Beatrix. (2015). *Motion Graphics Pahlawan Nasional Dr. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi*, Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.

Deka Pratama Satya. (2016). *Tren Flat Design Dalam User Interface Sistem Operasi*. Terob, Vol. 1, No. 1.

Thubagus Dika Fikri M. (2016). *Perancangan Buku Ilustrasi Esai Suku Baduy Luar*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Chendy Jeane Beatrix, (2015). *Motion Graphics Pahlawan Nasional Dr. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi*. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara

3. Tautan

John, Dickinson. (2010). *What is Motion Graphics?*. (Diakses pada tanggal 17 April 2020)
(<http://motionworks.net/what-is-motion-graphics/>)

Cousins, C. (2013) *Flat Design: Can You Benefit from the Trend?*. (Diakses pada tanggal 03 Mei 2020)
(<https://designmodo.com/flat-design/>)

Sotya, Phara. (2019). *Struktur Script Motion Graphic ala Hollywood*. (Diakses pada tanggal 06 Mei 2020)
(<https://www.poligrabs.com/post/struktur-script-motion-graphic-ala-hollywood>)

Hostetler, S. C. (2006). *Integrating Typography and Motion in Visual Communication*. (Diakses pada tanggal 19 Juni 2020)
(<http://www.units.muohio.edu/codeconfe%20rence/papers/papers/SooHostetler>)

https://id.wikipedia.org/wiki/Kelompok_etnik (Diakses pada 10 April 2020)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Tradisi> (Diakses pada 10 April 2020)

<http://ccg.co.id/blog/2019/01/11/karakteristik-generasi-z-dalam-dunia-kerja/>
(Diakses pada 16 April 2020)

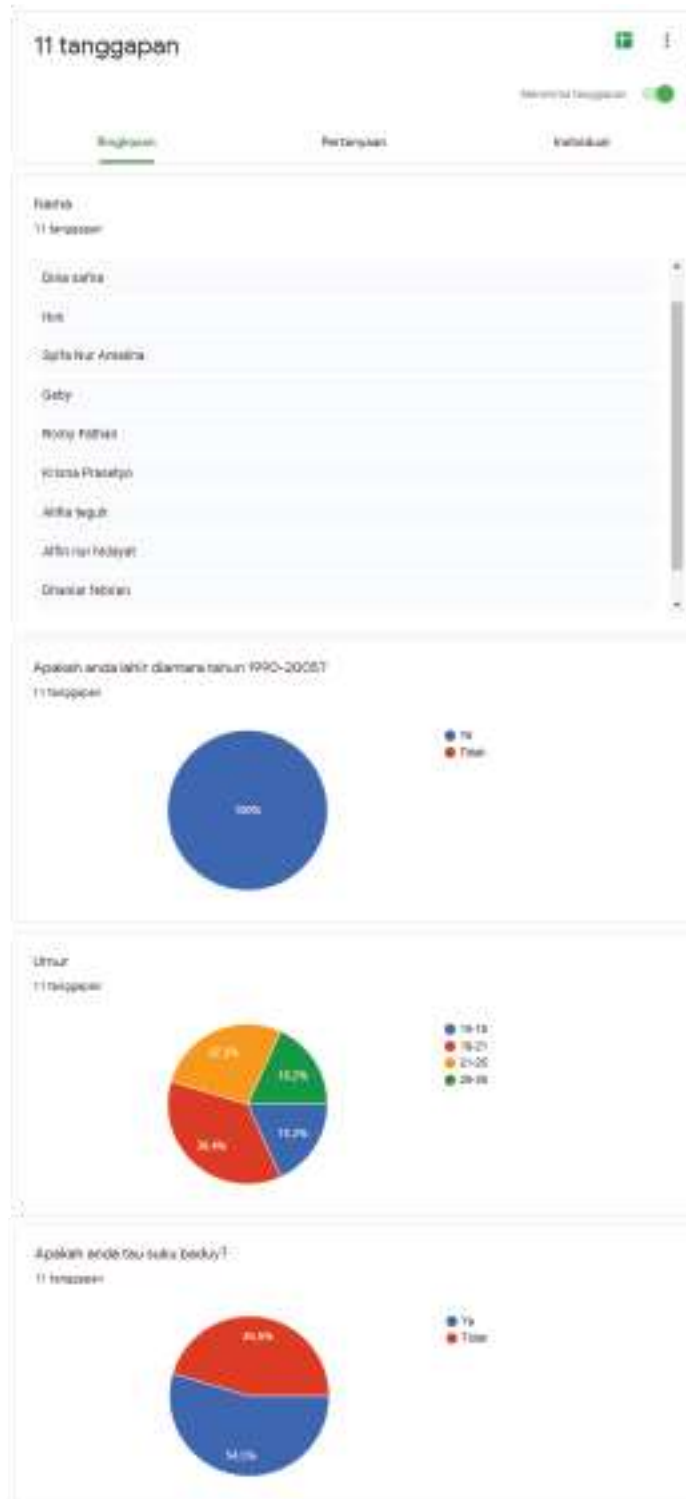
<https://www.slideshare.net/TriAdnyana/budaya-adalah-suatu-cara-hidup-yang-berkembang-dan-dimiliki-bersama-oleh-sebuah-kelompok-orang-dan-diwariskan-dari-generasi-ke-generasi> (Diakses pada 17 April 2020)

<http://digilib.isi.ac.id/1411/7/jurnal.pdf> (Diakses pada 10 Juni 2020)

<http://salingka.kemdikbud.go.id/index.php/SALINGKA/article/view/39/36>
(Diakses pada 19 Juni 2020)

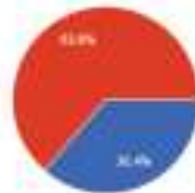
LAMPIRAN

1. Kuisoner



Apakah anda mengetahui tentang perbedaan suku baduy dalam dan baduy luar?

11 responden



● Ya
● Tidak

Apakah anda tau kehidupan sehari hari suku baduy?

11 responden



● Ya
● Tidak
● Sedang

Apakah anda mengetahui pakaian atau aturan adat suku baduy?

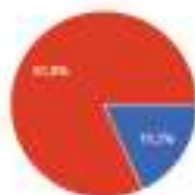
11 responden



● Ya
● Tidak
● Sedang

Apakah anda mengetahui tradisi berladang suku baduy?

11 responden



● Ya
● Tidak

Apakah anda orang yang akrab dengan gadget?

11 responden



● Ya
● Tidak

Diantara ketiga pool ini mana yang sering anda gunakan untuk melihat video?

11 tanggapan



Berapa kali dalam sehari anda menonton video di kanal youtube?

11 tanggapan



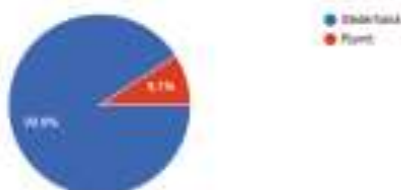
Diantara ketiga durasi ini mana yang akan anda pilih ketika melihat video bertemakan edukasi?

11 tanggapan



Apakah anda lebih suka melihat video dengan ilustrasi tampilan sederhana atau rumit?

11 tanggapan



LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL


NAMA : M. Wimas Hendratama NIM 11151059
SEMESTER : 10 TAHUN AKADEMIK : 2020
JUDUL PA : Perancangan motion graphic tentang kehidupan dan tradisi suku Baduy
PEMBIMBING : Wahyu Tri Widadijo, M.Sn.

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
6/3/2020	→ BDD		
27/3/2020	Penentuan lambasan teori		
27/3/2020	perbaikan rumusan perancangan		
17/5/2020	penambahan alasan rumusan perancangan dan penambahan data		
20/5/2020	penambahan teori kinetic Typography		

Ketua Program Studi :






(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing


Wahyu Tri Widadijo, M.Sn


LEMBAR KONSULTASI
 BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : M. Wimas Hendratama NIM 11151059
 SEMESTER : 10 TAHUN AKADEMIK : 2020
 JUDUL PA : Perancangan Motion Graphic Tentang
 Kehidupan dan Tradisi Suku Baduy
 PEMBIMBING : Wahyu Tri Widadijo, M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
23/5 2020	penambahan deskripsi gerak pada storyboard		
3/6 2020	konsultasi video motion graphic		
11/6 2020	penambahan letak geografis pada video motion graphic		
15/6 2020	visualisasi letak geografis		
16/6 2020	revisi penulisan pada cover		

Ketua Program Studi : Note: Acc / Siap diujikan Pembimbing

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)


 Wahyu Tri Widadijo, M.Sn



Dokumentasi pelaksanaan sidang bersama sekretaris sidang, ketua penguji dan pembimbing



Pelaksanaan sidang dilakukan secara daring melalui aplikasi zoom



Suasana pelaksanaan sidang