

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan hasil sebagai berikut:

1. Untuk merancang animasi *motion graphic* tanjak sebagai media informasi, peneliti melakukan beberapa tahapan seperti menganalisis masalah yang ada, membuat *storyboard*, merancang aset yang dibutuhkan untuk animasi *motion graphic*, melakukan pengumpulan materi, melakukan perancangan animasi *motion graphic* tanjak dan tahap terakhir yaitu proses pengujian untuk mengetahui apakah yang dihasilkan sudah sesuai dengan diikuti dengan pendistribusiannya. Dalam merancang animasi *motion graphic* tanjak sebagai media informasi maka peneliti membutuhkan aplikasi dalam proses membuatnya seperti *adobe illustrator* untuk membuat aset, *adobe after effects* untuk menganimasikannya, *adobe premiere pro* untuk penggabung klip dan audio dan *media encoder* untuk proses rendering.
2. Animasi *motion graphic* pada penelitian ini dimanfaatkan sebagai media informasi tanjak. Informasi seperti arti tanjak, fungsi dan kegunaan tanjak, pembagian tanjak, penjelasan dari setiap tanjak warisan tahap I, tanjak kreasi dan adat pemakaian tanjak. Di tahap I ini terdapat 7 jenis tanjak warisan yaitu Takur Tukang Besi, Nakhoda Trong, Mahkota Alam, Bugis Tak Balik, Cogan Daun Kopi, Ajutan Bingas dan

Anderiguru Selebu. Hasil implementasi menyatakan bahwa media informasi dalam bentuk animasi *motion graphic* tanjak dikatakan “Sangat Layak” digunakan.

Demikian kesimpulan yang didapatkan peneliti, dengan hasil penilaian “Sangat Layak” dengan persentase 87,72% dari hasil pengujian dengan Pondok Warisan Budaya dan 87,18% dari Universitas Universal (Dosen dan Mahasiswa).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang didapatkan, sebagai berikut:

1. Untuk kedepannya pengembangan animasi *motion graphic* tanjak dengan menggunakan durasi video yang lebih singkat dan detail.
2. Untuk kedepannya pengembangan animasi *motion graphic* tanjak dapat dikembangkan dalam bentuk 3 dimensi.
3. Menambahkan animasi pada bagian contoh tanjak dan mengurangi *dubbing* yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander Onki, B. C. M. (2021). *Kupas Tuntas Aplikasi Editing Video Keren (Adobe Premier Pro)*. Media Sains Indonesia.
- Antara, M., & Vairagya Yogantari, M. (2018). *Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif*.
- Ayuningsih, E., & Gunawan, I. (2022). *Perancangan Video Animasi Sebagai Sarana Promosi Berbasis Motion Graphic Pada Taufiq Ponsel. Prosiding Seminar Nasional Sosial, Humaniora, Dan Teknologi*. <https://journals.stimsukmamedan.ac.id/index.php/senashtek>
- Azka, M., Haq, M., Susanti, F., & Pratondo, A. (2021). *Perancangan Dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Pada Konten Video Pembelajaran Lms Celoe*. <https://core.ac.uk/download/pdf/268180802>
- Azmi, U., Syam, E., & Aris, I. A. (2020). *Pengenalan Pemakaian Tanjak Melayu Pada Mahasiswa Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya*. In *Tanjak Melayu... | I Bidik* (Vol. 1, Issue 1).
- Bastian, A., Zaliluddin, D., Romadhoni, D., & Erdiyanti, Y. P. (2022). *Implementasi Teknik Motion Graphic Dan Vfx Terhadap Video Edukasi Cyberbullying*. *Infotech Journal*. <https://doi.org/10.31949/infotech.v8I2.2329>
- Damayanti, & Wulandari, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Untuk Siswa Kelas Xi Pada Desain Multimedia Di Smk N 1 Cibadak*. *Jurnal Pendidikan*, 22–31.
- Deli, & Zhang, D. (2021). *Perancangan Dan Pengembangan Video Company Profile PT Asukı Batam*. *Conference on Business, Social Sciences and Technology*.
- Dwiyanti, D., Ramdhan, Z., Sn, S., & Sn, M. (2019). *Perancangan Storyboard Dalam Film Pendek Animasi 2d "Lovely Paws."*
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). *Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang*. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Ekorianto, Sukarman, B., & Irfan Arifin. (2021). *Perancangan Media Informasi Core Value Pt Pelabuhan Indonesia Iv (Persero)*.
- Elanda, A., Darmansyah, D., & Fauzi, A. (2021). *Perancangan Video Animasi Edukasi Penerapan Protokol Kesehatan Pencegahan COVID-19 Berbasis Motion Graphic*. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(3), 32–41. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i3.173>

- Febri Hendra, D., & Ariani, A. (2022). Tepuk Tepung Tawar Sebagai Simbol Ritual Budaya Melayu Kabupaten Karimun. *Dance & Theater Review*.
- Ghazidayana, A., Subari, & Yahya, S. (2021). Perancangan Media Informasi Menggunakan Video Motion Graphic Wisata Pantai Gemah Kabupaten Tulungagung. *Mavis : Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Gulo, S. A. (2021). *Peran Motion & Graphic Designer Di Soyaka AI*. Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
- Hadrika, S. (2018). *Perancangan Media Kampanye Sosial Peningkatan Motivasi Guru Dalam Mengajar*. Universitas Negeri Makassar.
- Hartono, P. H. (2019). Perancangan Interactive Motion Graphic Tentang Wayang Beber Sebagai Sarana Pengenalan Budaya. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*. <https://youtu.be/niWdK1if09k>.
- Hasanah, N. (2021). *Perancangan Dan Pengembangan Perekaman Reaksi Kimia Dengan Video Slow Motion: Case Study Pada Monster Toothpaste* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines>
- Herdiana, W. E. (2021). *Implementasi Animasi Berbasis Motion Graphic Sebagai Media Promosi Rika Decoration*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Herlina, M., & Mustopa, A. (2019). Pembuatan Video Iklan Jogja Adventure Sebagai Media Informasi. *INFOS Journal*, 1(2).
- Indriasari, S., & Hutagalung, B. N. (2020). Pembuatan Motion Graphic untuk Media Sosialisasi Pemanfaatan Limbah Sisa Hasil Pertanian. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 203–212. <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.725>
- Iskandar, J. (2018). *Destar Alam Melayu*. Akademi Seni Tradisional Warisan Melayu.
- Joses, R., & Hidajat, H. (2021). *Pengenalan Budaya Melalui Motion Graphic “Hakka, The Story And Philosophy Of It’s People” Cultural Education Through Motion Graphic “Hakka, The Story And Philosophy Of It’s People.” Jurnal Titik Imaji*, 4, 95–109. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Jubilee Enterprise. (2018). *Ototidak Adobe Illustrator*. Elex Media Komputindo.
- Kassim, N., Afandi, M. N. I., Kamsan, S. Z., & Ishak, M. I. F. (2022). The Development of Basic Wudhu Mobile Application for Johor Islamic School in Year 3 Pupils. *Multidisciplinary Applied Research and Innovation*, 3(1), 93–105. <https://doi.org/10.30880/mari.2022.03.01.013>
- Khanifah, U. (2018, April 5). *Tanjak Melayu Riau Pesisir*. <https://Bebudayamelayu.Wordpress.Com/2018/04/05/Tanjak-Melayu-Riau-Pesisir/>.

- Krisciaputri, Y. C. I., & Wenas, M. B. (2021). *Edukasi Perawatan Organ Reproduksi Eksternal Saat Menstruasi Bagi Remaja Putri Melalui Video Animasi Tipe Motion Graphic*. *Jurnal Bahasa Rupa*. <https://bit.ly/jurnalbahasarupa>
- Kurniawan, B., Romzi, M., Studi Manajemen Informatika, P., Mahakarya Asia Jalan Jenderal Ahmad Yani No, U., Baru, T., Baturaja Timur, K., Ogan Komering Ulu, K., & Selatan, S. (2022). *Pelatihan Desain Logo Dan Vector Sebagai Peluang Wirausaha Mahasiswa Di Dalam Industri Kreatif*. *Indonesian Community Service and Empowerment Journal (IComSE)*, 3, 287–292.
- Kurniawan, R. A., & Kusumandyoko, T. C. (2021). *Perancangan Motion Graphic Untuk Mengenalkan Batik “Ndulit” Khas Kota Gresik*. *Jurnal Barik*, 2(3), 86–96. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Laimheheriwa, M. A., Ardianto, D. T., & Setiawan, P. B. (2020). *Perancangan Video Dokumenter Dengan Media Motion Graphics Warisan Budaya Noken Papua Di Jayapura*. *Jurnal DKV Adiwarna*. <https://montasefilm.com>
- Leisman, T. I., Machasin, & Jahrizal. (2018). *Implementasi Manajemen Strategik Dan Pengaruhnya Terhadap Kepemimpinan Strategik Dan Kinerja Organisasi Studi Pada Dinas Kebudayaan Provinsi Riau*.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Mangalla, G. (2020). *Pembuatan Multimedia Interaktif Pembelajaran Adobe Illustrator Mata Kuliah Aplikasi Raster Pada Fakultas Komputer Universitas Cokroaminoto Palopo*. UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO.
- Mey Ariyanto, K., Zainudin, A., & Fajar, A. A. (2020). *Media Promosi Animasi Motion Graphic Pada PT Tirta Karya Buana*. 1(2).
- Miarti, W., Kamal, M. N., & Faisal, D. (2018). *Perancangan Infografis Pencegahan Osteoporosis Sejak Dini Dalam Media Motion Graphic*. *Universitas Negeri Padang*.
- Mohd Bukhari, N. A., Abdul Wahid, P. R., & Samsudin, N. H. (2020). *Destar Melayu Dari Perspektif Terminologi*. *Jurnal Pengajian Melayu*, 31(1), 184–209. <https://doi.org/10.22452/jomas.vol31no1.12>
- Mubarak, Z. H., & Aldriani, Y. (2020). *Bahasa Melayu Dalam Sudut Pandang Remaja Suku Melayu Di Batam*. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Mulki, P. M. (2018). *Perancangan Animasi Motion Graphics Prosesi Mapag Karuhun Dalam Kesenian Kuda Renggong Sebagai Upacara Inisiasi Khitan Di Sumedang*. *Eproceedings Of Art & Design*.

- Mulyana, I., Prajuhana, A., & Iqbal, M. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia*.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nadya, & Sari, Y. P. (2019). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film *Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1*. *Jurnal Titik Imaji*, 2, 80–86. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Nahak, H. M. I. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Nastiti, M. D., Mustaziri, & Tomponu, A. N. (2021). Animasi 2D (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi. *Jurnal EL Sains*, 3(1), 2527–6336.
- Ninuk, R., Yuwita, N., & Setiadi, G. (2021). Pengembangan E-Learning Menggunakan Adobe Animate Creative Cloud Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*.
- Noerand Prayoga, A., & Primadani, B. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Bagi Pecinta Vespa Tua Pada Akun @VespaSoy. *EProceedings of Management*.
- Nuriman, D., & Prasetyo, D. Y. (2021). Iklan Media Promosi Unisi Berbasis Animasi 2 Dimensi. *Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir*.
- Orisamanto, F. (2022). Perancangan Video Motion Graphic Alat Musik Sape Sebagai Upaya Melestarikan Seni Musik Tradisional Suku Dayak Kayaan. Universitas Dinamika.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Phijai, M. A., & Setiawati, T. (2022). Perancangan Iklan Motion Graphic Harford Institute. *Jurnal Ilmu Sosial, Seni, Desain Dan Media*, 1(3), 11–19.
- Pintero, Z. R., & Kaulam, S. (2018). Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney Dan Motion Capture Dalam Animasi Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney Dan Motion Capture Dalam Animasi “Gob And Friends.” *Jurnal Seni Rupa*.

- Prabowo, K. N. (2022). *Peran Desainer Grafis Pada Media Sosial Instagram Di Perusahaan Agency Digital Marketing We Build Legacy*.
- Pratama, J., & Zaki, M. (2021). Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Tanjak Melayu menggunakan metode MDLC. *Conference on Business, Social Sciences and Technology (CoNeScINTech)*, 1(1). <https://journal.uib.ac.id/index.php/conescintech>
- Puti, S., Latief, M., Rohandi, M., & Suwandi, ad. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmenteded Reality Pada Materi Perakitan Komputer Kelas X Tkj Di Smk Negeri 1 Gorontalo*. 3(1). <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Putra, D. R. (2020). *Pelatihan Membuat Infografis Menggunakan Adobe Illustrator Untuk Kementerian Pupr*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan Dan Pendidikan (JMP-IKP)*.
- Putri, W. D., & Fitria, N. (2020). *Pengaruh Video Pembelajaran Cerita Dan Lagu Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*. *Jurnal AUDHI*, 2(2).
- Putri, W. L. (2021). Perancangan Media Pengenalan Program Studi Menggunakan Motion Graphic (Studi Kasus Di Fakultas Teknik). *JR: Jurnal Responsive Teknik Informatika*. <https://doi.org/10.36352/jr.v5i2>
- Ramdani, A., & Djirong, A. (2019). *Perancangan Media Informasi Pengenalan Perahu Pinisi Di Kabupaten Bulukumba*. *Universitas Negeri Makassar*.
- Risandhy, R., & Baihaqi, M. F. (2020). *Perancangan Film Animasi 2d & 3d Keanekaragaman Batik Indonesia*. *Journal of Visual Communication Design*.
- Risandhy, R., Syarief, A., & Jasjfi, E. F. (2019). *Pengembangan Video Motion Graphicsseni Tari Jaipong Kreasi*. *Elda Franzia Jasjfi Jurnal Seni & Reka Rancang*, 1(2), 291–306.
- Rivaldi, F., Insanudin, E., & Susanti, F. (2020). *Pembuatan Animasi Pada Game Edukasi Etika Nisa Dan Nasa Berbasis Mobile*. *EProceedings of Applied Science*.
- Rompas, H. J., Sompie, S. R. U. A., & Paturusi, S. D. E. (2019). Penerapan Video Mapping Multi Proyektor Untuk Mempromosikan Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Teknik Informatika*, 14, 4.
- Ruf, M. ', Setiawan, A., Suhandi, A., & Siahaan, P. (2021). Trends in the Development of Physics Learning Multimedia in Indonesia: A Literature Review. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9, 185–192. <https://doi.org/10.26618/jpf.v9i3.5853>
- Sabirin, J. T. S. (2021). *Perancangan Video Promosi Mc Edupark Cepu Sebagai Upaya Peningkatan Kunjungan Wisata*. *Universitas Dinamika*.

- Santia, F. (2018). *Studi Tentang Bentuk, Motif Dan Makna Tanjak Pada Masyarakat Melayu Di Kabupaten Siak Provinsi Riau*. Universitas Negeri Padang.
- Saputra, D., Makki, M., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Berbasis Dongeng Monyet Dan Kura-Kura Mata Pelajaran PPKN. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1692>
- Saragih, S. T., Pd, S., & Sn, M. (2022). *Upaya Melestarikan Budaya Simalungun di Era Digitalisasi*.
- Sardi Duryatmo. (2021). *Peran Media Massa Dalam Membangkitkan Sektor Pertanian di Era Tatanan Baru*.
- Sayuti, M., Yusril, & Syafwandi. (2022). Motion Graphic Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Muara Jambi. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 4, 1–9. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i1.34>
- Sembiring, E. B., Suhendra, J. E., Dharsono, P., Studi, P., Multimedia, T., Jaringan, D., Teknik Informatika, J., Batam, P. N., & Batam, I. T. (2021). Rancang Bangun dan Analisis Opening Bumper Program TV dalam bentuk Motion Graphic (Studi Kasus: Bincang Santai di iNews TV Batam). In *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)* (Vol. 5, Issue 1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Setiawan Nurohim, G. (2019). Perancangan Menu Digital Video sebagai Alternatif Pengganti Digital Signage dengan Teknik Motion Grafis. In *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* (Vol. 11, Issue 2).
- Setiawan, Z. (2022). *Batam Miliki Tanjak Warisan, Dibuat Turun Temurun dan Taat Adab*.
- Sintawati, ita D. (2018). Pengenalan Bahasa Sunda Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Metode Waterfall Ita Dewi Sintawati. *Paradigma*, XX(1).
- Sofyan Sauri, F. (2019). "Sons Of Pandawa" Storyboard Design In 3d Animation Film "Sons Of Pandawa."
- Sukrawan, Y., Permana, T., Permana, E., & Pajung, K. K. M. (2019). Development of Multimedia Animation Brake System. *Atlantis Press*.
- Supriyadi, S. (2019). Pemanfaatan Plugin After Effect Untuk Produksi Film. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 33–41. <https://doi.org/10.31294/jkom.v10i1.5033>
- Sutan Pane, A., & Kharisma Hidayah, A. (2022). Analisis Perbandingan Teknik Rendering Menggunakan Adobe Media Encoder Dan Software Adobe Premiere. *Jurnal Media Infotama*, 18(2).

- Sutikno, & Supriyanto, E. (2020). *The Motion Comic Jaka Berek. Artistic : International Journal of Creation and Innovation*, 1(2), 34–55. <https://doi.org/10.33153/artistic.v1i2.3310>
- Tasia, T., Utler, F., & Husain, M. S. (2018). Design of Tourism Promotion Media in Jayapura District Perancangan Media Promosi Pariwisata di Kabupaten Jayapura. *UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR*.
- Thuan To Saurik, H., Dwi Purwanto, D., Irawan Hadikusuma, J., Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Teknik Surabaya, P., & Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknik Surabaya, P. (2019). *Teknologi Virtual Reality Untuk Media Informasi Kampus*. 6(1), 71–76. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961238>
- Wahid, F. I., & Solihat, I. (2020). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Drama Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fkip Untirta Melalui Video Pementasan Drama. Jurnal Membaca Bahasa Dan Sastra Indonesia*. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jurnalmembaca>
- Wibowo, T., & Ding, T. J. T. (2021). Perancangan dan Pengembangan Video Dokumenter Almanac Chinese Dengan Menggunakan Motion Graphic. *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences*, 1(1). <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines>
- Yusera, G. V., & Sembiring, E. B. (2021). *E-Promosi Sekolah Dalam Bentuk Motion Graphic (Studi Kasus: Sekolah Mondial Batam)*. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts Article History*, 4(1), 37–50.
- Zulkarnain, A. (2018). *Penggunaan Desain Grafis Pada Majalah Hidayatullah Sebagai Media Dakwah Dalam Menarik Minat Baca Mad'u Di Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.