

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Banyuwangi terletak di ujung timur pulau Jawa yang wilayahnya berdekatan dengan Bali. Banyuwangi sendiri masih dikenal oleh sebagian orang dengan sebutan kota santet, bahkan sampai terdapat sebuah jargon yang mengatakan bahwa, cukup lima ribu rupiah saja sudah bisa pesan santet. Tidak hanya sebagai kota santet, Banyuwangi juga masih dikenal dengan kota mistis sehingga wisatawan takut berkunjung karena takut akan terjadi sesuatu yang buruk jika berkunjung kesana. Padahal banyak potensi yang dapat dimanfaatkan untuk menjadi sebuah daya tarik bagi daerah Banyuwangi sendiri, dari potensi wisata sampai potensi budaya.

Banyak potensi budaya yang sudah dimiliki oleh Banyuwangi, baik dari kesenian budaya tari maupun legenda. Kesenian tari yang terkenal dari Banyuwangi yaitu gandrung bahkan sampai menjadi ikon daerah. Selain kesenian tari, Banyuwangi memiliki sebuah legenda yang melekat bagi warganya, yaitu legenda Sritanjung. Nilai-nilai dalam legenda ini memiliki potensi yang menarik untuk diangkat sebagai sebuah upaya untuk melestarikan kebudayaan yang sudah mulai luntur. Namun, warga luar daerah lebih tahu bahwa legenda tersebut menceritakan air yang berbau harum karena istri yang dibunuh oleh suaminya, namun jarang yang mengetahui nama tokoh dari legenda tersebut.

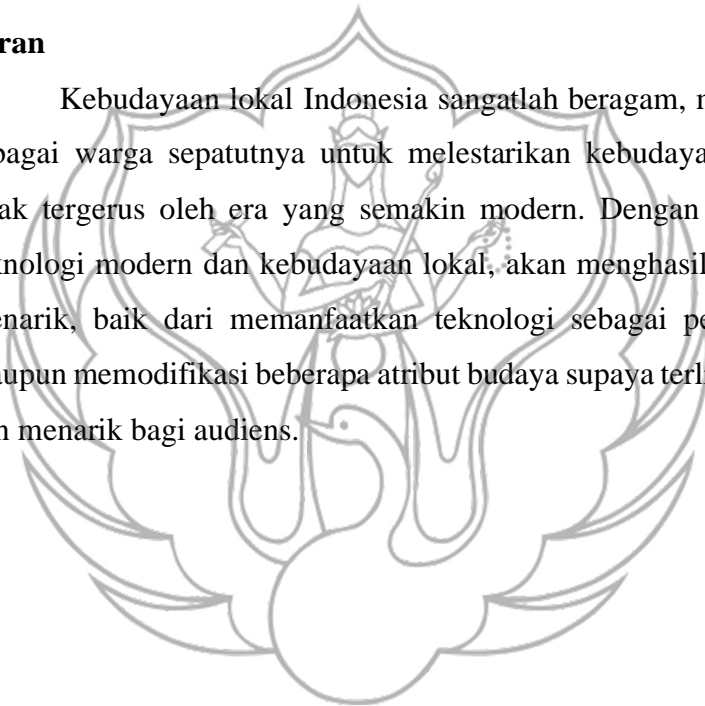
Penyebaran legenda Sritanjung sendiri sudah banyak di internet, namun hanya sebagian dari cerita. Untuk bagian akhir dari cerita, sangat sulit ditemui. Adapun buku yang membahas hal tersebut, namun terbatas pada cetakan bukunya dan tidak tersebar secara luas. Di era yang perkembangan teknologi informasinya sangat cepat melalui internet, dapat dijadikan sebagai media penyebaran dari cerita legenda Sritanjung.

Dari uraian yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa media yang dipilih yaitu *motion cinematic* dengan judul “Legenda

Sritanjung”. Dengan *output* akhir yang berupa video akan sangat mudah ditangkap oleh audiens, karena otak manusia lebih mudah menyerap informasi melalui media video. Dengan media *motion cinematic* diharapkan mampu menjadi sebuah media untuk memberikan informasi terkait dengan tradisi lokal berupa legenda dan dapat memperkenalkan kebudayaan daerah yang belum banyak diketahui oleh masyarakat luas, sekaligus merupakan sebuah pelestarian kebudayaan daerah dan sebuah bentuk apresiasi budaya yang sekarang ini sudah banyak dilupakan oleh generasi muda.

B. Saran

Kebudayaan lokal Indonesia sangatlah beragam, maka dari itu kita sebagai warga sepatutnya untuk melestarikan kebudayaan tersebut agar tidak tergerus oleh era yang semakin modern. Dengan menggabungkan teknologi modern dan kebudayaan lokal, akan menghasilkan nuansa yang menarik, baik dari memanfaatkan teknologi sebagai penyebaran media maupun memodifikasi beberapa atribut budaya supaya terlihat lebih modern dan menarik bagi audiens.



DAFTAR PUSTAKA

JURNAL

- Afandi, R. A., & Cholsy, H. (2018). Penghilangan dalam Penerjemahan Subtitle Da Vinci's Demons. *Deskripsi Bahasa*, 1(2), 162–174.
<https://doi.org/10.22146/db.v1i2.333>
- Affandi, M. S. H., Guritno, H., & Bakti, V. K. (2015). Film Dokumenter “Empu Besi Yang Hampir Punah.” *Smart Comp :Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 3(1). Diambil dari <http://ejournal.uij.ac.id/index.php/PAR/article/view/832>
- Alfathoni, M. A. M. (2016). Mise En Scene Dalam Film Lamaran Sutradara Monty Tiwa. *PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 1(2), 165. <https://doi.org/10.22303/proporsi.1.2.2016.165-178>
- Cahyadi, R. (2019). Kearifan Lokal Festival Sewu Gandrung Banyuwangi. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 59–66. Diambil dari <http://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASBASA/article/view/2588>
- Dewi, D. N., Wibisono, S., & Muslihatinningsih, F. (2022). JURNAL EKONOMI EKUILIBRIUM (JEK) Transformasi Sosial Ekonomi Pelaku Usaha Di Taman Nasional Alas Purwo Kabupaten Banyuwangi Pada Masa Pandemi. *JURNAL EKONOMI EKUILIBRIUM (JEK)*, 6(1), 1–12.
- Fadli, M., Lubis, Y., & Wahyuni, S. (2020). PENERAPAN SINEMATOGRAFI PADA FILM PILAR Application Of Cinematography To Pillar Films. *Jurnal FSD*, 1(1), 438.
- Fikri, H. (2017). Inovasi Pemerintahan Kabupaten Banyuwangi Melalui City Branding “The Sunrise Of Java” Sebagai Strategi Pemasaran Pariwisata. *Aristo*, 5(2), 332. <https://doi.org/10.24269/aristo.v1.2017.6>
- Ilyas, N., & Ashfahani, S. (2020). Peran Director Of Photograpy dalam menginterpretasikan visual pada web series di youtube. *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 12(2), 43–51.
<https://doi.org/10.38041/jikom1.v12i2.125>
- Judinar, Syifa, D., & Martiwi, K. (2022). PEMBUATAN VIDEO ANIMASI INFOGRAFIS EDUKATIF MENGENAI GEJALA COVID-19. *Jurnal Teknologi Terapan & Sains*, 3(1), 87–98.
- Maharsi, I. (2017). Ilustrasi Dalam Bingkai Tipografi. *DeKaVe*, 8(1), 71–73.
<https://doi.org/10.24821/dkv.v8i1.1551>
- Nurmansyah, I. (2019). RESEPSI HADIS TUNTUNAN SEBELUM DAN SETELAH PERNIKAHAN DALAM FILM PAPI DAN KACUNG EPISODE 12-13. *Living Islam Journal Of Islamic Discourses*, 2(2).

- Nurseha, R. (2017). Editing Montage dalam Film Pendek Kisah Yang Tak Terbaca. *e-Proceeding of Art & Design*, 4(3), 518–525.
- Phetorant, D. (2020). Peran Musik dalam Film Score, 3(1), 91–102.
- Rachman, R. F. (2020). Representasi dalam Film. *Jurnal Paradigma Madani*, 7(2), 10–18. Diambil dari <http://ejurnal.uij.ac.id/index.php/PAR/article/view/832>
- Ramdhani, A., Hardian, R., & Maulana, A. (2021). *PEMBUATAN MOTION GRAPHIC PENGENALAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK SISWA SMA-SMK* (Vol. 2021).
- Rosalia, R., & Hidajat, H. (2022). Perancangan Video Motion Graphic Sebagai Media Promosi “Interlac Probiotic” Suplemen Anak. *Titik Imaji*, 5(1), 54–68. <https://doi.org/10.30813/v5i1.3515>
- Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana Elemen–Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta *Jalasutra*.
- Sekarlaranti, A., & Junaedi, S. (2013). BENTUK GRAFIS DAN GAMBAR PADA KEMASAN PRODUK, (1), 9–24.
- Selamatpagi.id. (2020). Pengertian Sinematografi. Diambil dari <https://www.selamatpagi.id/pengertian-sinematografi/>
- Setiawan, K., Dhyaningrum, A., & Pascarina, H. (2018). Strategi Penerjemahan dan Kesepadanan Makna pada Terjemahan Subtitle Film “Turah”, Mengangkat Bahasa Jawa Ngapak ke Kancan Internasional. *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers. “Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan VIII”*, 8(1), 259–272. Diambil dari <http://jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/viewFile/647/585> pada 31 Oktober 2021
- Sotya, P. (2019). Struktur Script Motion Graphic ala Hollywood. Diambil dari <https://www.poligrabs.com/post/struktur-script-motion-graphic-ala-hollywood>
- Streit, A. K., & Stefanie, S. C. (2016). Perancangan Buku Novel Fantasi Dengan Ilustrasi Sebagai Media Visualisasi ‘The Goddess Tears.’ *Jurnal RupaRupa*, 5(1), 54–65.
- Sumendap, I. Y., Tulenan, V., Diane, S., & Paturusi, E. (2019). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo). *Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo)*, 14(2), 227–234. <https://doi.org/https://doi.org/10.35793/jti.14.2.2019.23998>
- Syuhada, Murtadlo, A., & Rokhmansyah, A. (2018). Nilai dalam cerita rakyat

suku Dayak Tunjung Tulus Aji Jangkat di Kutai Barat: Kajian Folklor. *Jurnal Ilmu Budaya*, 2(2), 188–195.

Wiraghani, S. R., & Prasnowo, M. A. (2017). Perancangan Dan Pengembangan Produk Alat Potong Sol Sandal. *Teknika: Engineering and Sains Journal*, 1(1), 73–76. <https://doi.org/10.51804/tesj.v1i1.79.73-76>

Wongso, L., & Erlyana, Y. (2020). Perancangan Light Novel Sitti Nurbaya Dengan Ilustrasi Cat Air. *Titik Imaji*, 3(01), 26–37. Diambil dari <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/2115>

Wulan, P., & Handayani, W. (2020). Pesona Tari sebagai Aset Pariwisata Budaya Indonesia. *SOSIAL DAN BUDAYA*, 7(4), 283–298. Diambil dari <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>

WEBSITE

Adryamarthanino, Verelladevanka. (2021). “Sejarah Banyuwangi Sering Dijuluki Kota Santet”. Diakses pada 11 Desember 2022 dari <https://www.kompas.com/stori/read/2021/12/11/120000679/sejarah-banyuwangi-sering-dijuluki-kota-santet?page=all>

Hootsuite. (11 Februari 2021). “Digital 2021: Indonesia”. Diakses pada 31 Januari 2022 dari <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>.

Ibnu, Yusril. (21 September 2021). “Lahirnya Video Cinematic Look dan Maknanya Yang Benar”. Diakses pada 10 Maret 2022 dari <https://www.portaldekave.com/artikel/lahirnya-video-cinematic-look-dan-maknanya-yang-benar>.

Prattama, Aswab Nanda. (2019). “Mengenang Geger Santet, Tragedi Pembantaian di Banyuwangi pada 1998”. Diakses pada 4 Maret 2022 dari <https://nasional.kompas.com/read/2019/05/17/14323601/mengenang-geger-santet-tragedi-pembantaian-di-banyuwangi-pada-1998>

Sotya, P. (2019). Struktur Script Motion Graphic ala Hollywood. Diambil dari <https://www.poligrabs.com/post/struktur-script-motion-graphic-ala-hollywood>

Yuanita, Puri. (2016). “Kemeriahan Banyuwangi Ethno Carnival 2016”. Diakses pada 11 Desember 2022 dari <https://www.dream.co.id/photo/kemeriahan-banyuwangi-ethno-carnival-2016-161125n.html>