

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Rumah adat *Siwaluh Jabu* sebagai media dari Gerga suku Karo semakin berkurang dari tahun ke tahun. Kondisi rumah adat, terkhusus yang ada di Desa Lingga juga tidak begitu baik lagi, sehingga diperlukan beberapa renovasi dan perawatan. Rumah adat *Siwaluh Jabu* di Desa Lingga yang tersisa dua ini harus dijaga dan dilestarikan.

Dalam usaha pelestarian budaya diperlukan pengenalan akan ide, narasi, dan pengetahuan akan budaya. Seperti Gerga pada suku Karo yang mengandung makna simbolik dan banyak ajaran. Ajaran tersebut memengaruhi masyarakat dalam berperilaku. Perilaku masyarakat saat ini yang bersandar pada perkembangan teknologi memungkinkan adanya ruang bermasyarakat daring, atau yang lebih dikenal sebagai jejaring sosial.

Jejaring sosial yang digunakan di era ini berisikan konten-konten audiovisual. *Motion graphic* sebagai salah satu contohnya. Dengan kemampuan *motion graphic* menampilkan narasi yang tidak hanya dari visual namun juga secara verbal, menjadikan pesan-pesan kompleks pada ornamen Karo dapat tersampaikan dengan maksimal ke audiens.

Jejaring sosial, sebagai alat publikasi perancangan ini, mampu menjangkau audiens secara luas. Media ini dapat diakses dengan bantuan koneksi internet. Fleksibilitas dari media ini menjadikan media perancangan *motion graphic* pengenalan makna simbolik ornamen adat Karo *Siwaluh Jabu* di Desa Lingga menjadi praktis dan efisien.

Gerga yang lahir pada zaman dahulu dibuat dengan maksud dan harapan yang baik. Kebaikan itu bersifat *universal* dan tidak terbatas kepada orang atau kalangan tertentu saja. Maka, di era modern saat ini Gerga kemudian dapat digunakan sebagai pengingat nilai-nilai kebaikan dalam hidup bermasyarakat. Gerga sebagai ornamen kebudayaan Suku Karo juga merupakan salah satu warisan budaya yang ada di Indonesia, sehingga masyarakat wajib melestarikannya.

B. Saran

Berdasarkan proses perancangan *motion graphic* yang sudah dilakukan, warisan budaya di Indonesia dapat diperkenalkan secara luas dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di era digital saat ini. Diperlukan penelitian secara langsung dan pemahaman akan objek perancangan yang lebih mendalam, tidak hanya untuk penyampaian informasi yang diperoleh dapat lebih lengkap, tapi juga dengan perancangan media yang beragam dan sesuai. Dalam perancangan berbasis audiovisual juga perlu dipertimbangkan durasi video. Durasi yang ditentukan ditujukan untuk konsentrasi penonton. Sehingga saat audiens menerima informasi lewat *motion graphic*, audiens dapat paham dan mengerti meski dalam durasi video yang singkat.



DAFTAR PUSTAKA

- A Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). Multimedia-based Instructional Design . 127.
- Batubara, & dkk. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran Matematika SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah Muallimuna*, 47-66.
- BPS. (2015, November 18). *Mengulik data suku di Indonesia*. Retrieved from <https://www.bps.go.id/news/2015/11/18/127/mengulik-data-suku-di-indonesia.html>
- Cagar Budaya Dinas Kebudayaan & Pariwisata Provinsi Sumatera Utara. (2021). *Rumah Adat Rumah Gerga*. Retrieved from Cagar Budaya: <https://cagarbudaya.sumutprov.go.id/article/cagar/rumah-adat-rumah-gerga-613985c5cb48e>
- Erdansyah, F. (2011). Simbol dan Pemaknaan Gerga Pada Rumah Adat Batak Karo di Sumatera Utara. *Dewa Ruci*
- Ginting, T. (2022, April 22). Wawancara Rumah Adat Karo *Siwaluh Jabu*. (J. Zefanya, Interviewer)
- Ginting, S., Heryadi, H., & Carolina, S. B. (2021). Upaya Pelestarian Rumah Adat Melalui Rupa Ragam Hias di Sumatera Utara. *Serat Rupa Journal Of Design*, 140.
- Gustami. (2008). Nukilan Seni Ornamen Indonesia. *Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia "ASRI" Yogyakarta*, 4.
- Hildera, S. (1991). *Arsitektur Tradisional Batak Karo*. Jakarta: Proyek Pembinaan Media Kebudayaan.
- Ida, R. (2014). *Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Idaman, B., Silitonga, S., & Qin, Y. (2021). The Pattern Of Lingga Village Based On History. *JURNAL TEKNOSAINS*, 30.
- Indri, N. (2016). Analisis Makna dalam Iklan Kartu Seluler. *Jurnal Bastra*.
- Juprinedi, d. (2020). Analisis Makna Denotatif dan Konotatif Dalam Film Upin & Ipin Episode Kenangan Mengusik Jiwa. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, 2.
- KBBI*. (n.d.). Retrieved from [kbbi.web.id: https://kbbi.web.id/rumah](https://kbbi.web.id/rumah)
- Kristina. (2021, September 16). *Detikedu*. Retrieved February 6, 2022, from [detik.com: https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5725690/5-pengertian-kebudayaan-menurut-para-ahli](https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5725690/5-pengertian-kebudayaan-menurut-para-ahli)
- Nugroho, M. S. (2012). Seni Ornamen Nusantara Sebagai Secondary Skin Bagi Sun Control Pada Bangunan. *Simposium Nasional RAPI XI FT UMS – 2012*, A-2.
- Ocvianny, C. P. (2015, December 7). *Multikulturalisme Indonesia*. Retrieved February 6, 2022, from [Compasiana.com](https://www.compasiana.com):

<https://www.kompasiana.com/cpfocvianny/56657fc45fafbdd5094bc78f/multikulturalisme-indonesia>

- Putra, Y. (2015, September 1). *Cara Mengawetkan Kayu tanpa Bahan Pengawet*. Retrieved from Republika.id: <https://www.republika.co.id/berita/ntzqg7284/cara-mengawetkan-kayu-tanpa-bahan-pengawet>
- Putri, A. S. (2020, February 17). *5 Faktor Keberagaman Bangsa Indonesia*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/02/17/201500469/5-faktor-keberagaman-bangsa-indonesia?page=all>
- Satriaputra, I., & Setiawan, P. (n.d.). Motion Graphic Design. *Perancangan Motion Graphic Ilustratif mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi, 2. Saturadar*. (2019). Retrieved February 2022, from Saturadar.com: <https://www.saturadar.com/2019/07/Pengertian-Adat-Istiadat.html>
- Singarimbun, M. (1989). *Rumah Adat Karo dan Perubahan Sosial*. Medan.
- Sitanggang, H. (1991). *Arsitektur Tradisional Batak Karo*. Jakarta: Proyek Pembinaan Media Kebudayaan.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran : Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: CV. Sinar Baru Algensindo.
- Sukarno, I., & Setiawan, P. (n.d.). Perancangan Motion Graphic Ilustratif mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni Rupa dan Desain, 2*.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013, February). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Journal Pendidikan Vokasi, 3*, 128.
- Sunaryo, A. (2009). *Ornamen Nusantara Kajian Khusus tentang ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.
- Tarigan, E. (2016). *Potensi Rumah Adat Tradisional Karo Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya di Desa Lingga Kabupaten Karo*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Ulfa, F., & Pane, I. (2018). Pergeseran Pola Ruang Pada Rumah Adat Karo *Siwaluh Jabu. Jurnal Koridor, 244*.
- Ullil, M. (n.d.). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran. 1.
- Wahid, J., & Alamsyah, B. (2013). *Arsitektur dan Sosial Budaya Sumatera Utara, Graha Ilmu*.
- Yustika, A. E. (2018, Agustus 14). *Lingkar Budaya Di Desa Lingga Kabupaten Karo*. Retrieved from Ahmaderani.com: <https://ahmaderani.com/lingkar-budaya-desa-lingga-kabupaten-karo.html>
- (n.d.).

