

**PERANCANGAN *VISUAL STORYTELLING*
TENTANG TRADISI DUGDERAN DI SEMARANG**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

AKBAR BIMO WICAKSONO

NIM: 1610184124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN *VISUAL STORYTELLING*
TENTANG TRADISI DUGDERAN DI
SEMARANG**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

AKBAR BIMO WICAKSONO

NIM: 1610184124

Tugasi Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2023

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebagai tradisi tahunan yang selalu diselenggarakan oleh masyarakat Semarang, Dugderan telah menjadi entitas yang melekat pada tiap individu yang ada di Semarang. Kemeriahan dari pihak penyelenggara maupun penonton sangat menggambarkan. Ketika penulis melakukan observasi lapangan untuk mencari data visual. Masyarakat Semarang sangat antusias dalam mengikuti kirab budaya ini, walau terdapat penurunan penonton dikarenakan kondisi pandemi yang melanda beberapa tahun lalu.

Walau begitu setiap tradisi budaya yang diwariskan turun-temurun selalu memiliki pesan bagi para penerus. Seperti Dugderan yang mengingatkan kita agar menyucikan diri sebelum menuju bulan suci Ramadhan. Maskot Dugderan Warak Ngendog yang berkembang menjadi ikon Kota Semarang, menjadi simbol bahwa tiap budaya selalu memiliki tempat tersendiri bagi masyarakat lokal. Budaya yang sudah dijaga ratusan tahun sudah sepatutnya mendapat apresiasi lebih, tidak hanya dari pemerintah tapi semua lapisan masyarakat perlu ikut andil dalam melestarikannya.

Pada era digitalisasi penyebaran informasi cukup mudah karena luasnya jaringan internet. Media sosial yang notabene digunakan oleh kalangan muda menjadi pintu penulis untuk menyebarkan informasi mengenai tradisi Dugderan tersebut. Audio-visual menjadi media utama karena menyesuaikan pasar yang didominasi dengan banyaknya konten video bermuatan hiburan hingga edukasi. Meski begitu perputaran algoritma pada media sosial cukup dinamis. Perlu adanya susunan jadwal perilisasi yang tepat agar perancangan video ini bisa menjangkau secara masif pengguna media sosial khususnya remaja.

Walau begitu perancang tetap mengalami beberapa kendala dalam proses perancangan secara internal maupun eksternal. Seperti waktu terbatas dikarenakan acara yang hanya ada setahun sekali. Kurangnya persiapan yang matang dalam menyusun jadwal, juga menjadi hambatan terbesar penulis. Dokumentasi visual yang didapat juga kurang akurat, karena tempat penonton

dibatasi dan lumayan jauh dari panggung acara tradisi. Data visual yang didapat juga memiliki resolusi minimum karena keterbatasan tempat tersebut.

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) penulis berharap bisa menyajikan karya audio visual yang menarik. Meskipun karya video *visual storytelling* ini masih jauh dari kata sempurna, namun semoga saja bisa memberikan nilai lebih bagi penonton secara umum dan target audiens. Dengan adanya perancangan karya ini diharapkan mampu melestarikan tradisi dan budaya yang diwariskan oleh nenek moyang.

B. Saran

Perancangan sebuah karya memerlukan waktu dan tenaga yang cukup besar. Manajemen waktu serta fokus dalam mengerjakan menjadi kunci utama dalam menghasilkan karya yang maksimal. Terdapat beberapa evaluasi selama pembuatan karya video *visual storytelling*, agar bisa meningkatkan kualitas karya diantaranya:

1. Mulailah dengan penelitian yang komprehensif tentang tema perancangan. Pelajari sejarah, makna, simbolisme, dan elemen penting lainnya yang terkait dengan tema tersebut. Metode ini dapat membantu penulis memahami aspek-aspek penting yang harus ditonjolkan dalam perancangan video *visual storytelling*.
2. Rangkaian narasi yang dirancang bersifat logis dan kohesif agar membawa penonton agar mengikuti alur cerita. Narasi menjadi salah satu poin penting dalam setiap perancangan suatu karya tulis maupun desain. Karena informasi yang disajikan secara menarik akan mudah diterima oleh semua kalangan.
3. Pemilihan gaya visual yang sesuai dengan tema. Gaya visual juga sangat berpengaruh dalam proses perancangan suatu karya. Pastikan gaya yang dipilih bisa mencerminkan tema perancangan sekaligus tetap menonjolkan estetika dalam desain.
4. Implementasi audio untuk mendukung suasana juga sangat penting. Kecocokan video dengan musik dapat membangun lingkungan serta kesan karya yang lebih hidup.

5. Diharapkan untuk menyusun jadwal seefektif mungkin. Karena dalam proses perancangan, kita tidak akan tahu ada kendala apa yang dialami kedepannya. Untuk mencegah hal tersebut perlu adanya kontribusi dari lingkungan sekitar untuk memaksimalkan karya perancangan.

Perancangan kali ini masih jauh dari kata sempurna, namun diharapkan masih bisa menginspirasi dan mengedukasi penulis maupun pembaca. Dalam hal informasi berbasis digital negara ini masih perlu perbaikan lagi. Walau sudah banyak jurnal yang beredar di dunia maya, namun hanya sedikit dari mereka yang mengaksesnya. Informasi-informasi kecil dari lembaga maupun kreator diharapkan bisa menstimulus para pembaca untuk selalu menggali informasi secara komperhensif.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Tabrani, Primadi. 2009. *BAHASA RUPA*. Bandung: Penerbit Kelir.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*. Jakarta: Penerbit Prenadamedia Grup.

Jurnal

- Aurella, Siti.S.N dan Marwan, R.H. 2022. *Pengaplikasian Gaya Art Deco Dalam Ilustrasi Digital Pada Buku Minuman Tisane Bunga “Khasiat Kesehatan Minuman Seduhan Dari Bunga Di Lingkungan Sekitar Kita”*. Jurnal: Volume 1 Nomor 1. Universitas Esa Unggul.
- Ayun, P. Qurotta. 2015. *Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial Dalam Membentuk Identitas*. Jurnal: Volume 3 Nomor 2. Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- Budiman, M. Arief. 2013. *SEMARANG TRADITION: DUGDERAN*. Jurnal. Universitas Aki Semarang.
- Fatmawaty, Riryn. 2017. *Memahami Psikologi Remaja*. Jurnal Reforma: Volume VI Nomor 2. Universitas Islam Lamongan.
- Gumulya, D. dkk. 2020. *DESAIN PRODUK DENGAN INSPIRASI ART DECO EROPA ERA TAHUN 1920 DENGAN PENDEKATAN CHART MORFOLOGI*. Jurnal: Volume 2 Nomor 2. Universitas Pelita Harapan.
- Gunawan, dkk. 2016. *KAJIAN GAYA VISUAL STORYTELLING TATANG SUHENRA*. Jurnal Volume 1 Nomor 1. Telkom University Bandung.
- Kinandi, Karisna. 2017. *LANDASAN TEORI DAN PROGRAM MAKERSPACE DAN GALERI DI BANDUNG TEMA DESAIN ARSITEKTUR ART DECO*. Skripsi. Universitas Katolik Soegijapranata.
- Kusuma, dkk. 2020. *PENGGUNAAN USER PERSONA UNTUK EVALUASI DAN MENINGKATKAN EKSPEKTASI PENGGUNA DALAM KEBUTUHAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK*. Jurnal. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Liliandari, Annisa Rizka. 2022. *ANALISIS KOMPONEN DASAR VISUAL STORYTELLING DALAM VIDEO KAMPANYE SOSIAL TENTANG PELECEHAN SEKSUAL PELAJAR PADA FILM PENDEK ‘LOCKER ROOM’ KARYA GRETA NASH*. Jurnal. Universitas Mercu Buana Jakarta.
- Njatrijani, Rinitami. 2018. *Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang*. Jurnal: Volume 5 Edisi 1. Universitas Diponegoro Semarang.
- Prasetyo, dkk. 2018. *MEMBANGUN VISUAL STORYTELLING DENGAN KOMPOSISI DINAMIK PADA SINEMATOGRAFI FILM FIKSI “ASMARADANA”*. Jurnal: Volume 1 Nomor 2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Rachmawati, A. Nur. 2019. *MAKNA WARAK NGENDOG BAGI MASARAKAT KOTA SEMARANG (Kajian Antropologi Simbolik)*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

- Puspitarini, D.S. dan Nuraeni R. 2019. *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House)*. Jurnal: Volume 3 Nomor 1. Telkom University.
- Riyanto, dkk. 2018. *VISUAL STORYTELLING DARI SINOPSIS SAMPAI STORYBOARD DALAM MATA KULIAH INTRODUCTION TO MOVING IMAGE PRODUCTION (IMIP)*. Jurnal: Volume XI Nomor 1. Universitas Multimedia Nusantara Banten.
- Salsabila, Fara. 2021. *NILAI-NILAI RELIGIUS FILOSOFIS TRADISI DUGDERAN DI KAMPUNG KAUMAN KOTA SEMARANG*. Skripsi. Institut Agama Islam Salatiga.
- Sari. A.C., dkk. 2018. *KOMUNIKASI DAN MEDIA*. Jurnal. Universitas Muslim Indonesia.
- Triyadi, Slamet. 2015. *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA*. Jurnal: Volume 3 Nomor 2. Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Zulfa, M., Studyanto, A. B., & Widayat, R. Tanpa Tahun. *INTERIOR DESIGN SOLO CULINARY CENTER WITH ART DECO CONCEPT IN SURAKARTA*. Jurnal. Universitas Sebelas Maret.

Pustaka laman

- <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022> (Diakses 24 Oktober 2022).
- <https://dataindonesia.id/internet/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-sebanyak-167-juta-pada-2023> (Diakses 28 Juni 2023)
- [https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Arabesque_\(Ornamen_Islam\)](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Arabesque_(Ornamen_Islam)) (Diakses 23 Mei 2023).
- <https://socs.binus.ac.id/2016/12/28/pengenalan-tentang-persona/> (Diakses 20 Juni 2023)
- [https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220612115314-37-346302/instagram-tiktok-minggir-ini-raja-platform-sosial-media-ri#:~:text=YouTube%20\(94%25\)%20dan%20Instagram,12%2F6%2F2022](https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220612115314-37-346302/instagram-tiktok-minggir-ini-raja-platform-sosial-media-ri#:~:text=YouTube%20(94%25)%20dan%20Instagram,12%2F6%2F2022) (Diakses 25 Oktober 2022).