

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melalui proses pengumpulan data, analisis dan perancangan karya menggunakan teori desain dan media dalam *motion graphic*. Penulis menemukan hal-hal penting yang didapatkan terkait dengan proses perancangan *motion graphic* sebagai media edukasi bagi masyarakat dalam melestarikan kesenian reyog Ponorogo yang semakin menipis di era gempuran perkembangan jaman yang serba digital. Perancangan *motion graphic* ini diharapkan selain mampu memberikan informasi juga mampu mempersuasi dan memberikan edukasi serta berkontribusi terhadap masyarakat mengenai pentingnya kesenian lokal yang harus diperhatikan, dipertahankan dan dilestarikan.

Pada perancangan ini penulis mendapati hal menarik dilihat dari masing-masing tokoh karakter. Di sisi lain merancang *motion graphic* harus dibuat secara menarik dan komunikatif dari segi visual maupun jalannya cerita sehingga penulis dapat mengembangkan dan mengedukasi masyarakat melalui pengenalan karakter tokoh dan mengambil sisi positif terkait nilai luhur. Di sisi lain dalam proses perancangan ini menggunakan teori *design thinking* oleh tim brown dengan langkah di antaranya *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Kelima tahapan tersebut ada karena dimulai dari memahami permasalahan dari berbagai macam sudut pandang hingga terciptanya *prototype* karya hingga melakukan test untuk mendapatkan masukan dari audiens. Teori pendukung lainnya yaitu 5W + 1H di antaranya *what*, *who*, *when*, *why*, *where* dan *how* yang digunakan untuk menganalisis data. Tahapan selanjutnya adalah mengolah teori yang telah di dapatkan kemudian dituangkan ke dalam media komunikasi visual dengan berbagai

teori *motion graphic* di mana memiliki kelebihan biaya murah serta jangkauan yang luas dan tidak terbatas serta efektif dalam membantu mengedukasi masyarakat secara luas akan pentingnya kesenian reyog Ponorogo yang semakin menipis. Terdapat media utama yang berbasis *motion graphic* dan media pendukung di antaranya sosial media dan media pendukung cetak lainnya. Media tersebut dapat diakses di mana saja, kapan saja dan gratis. Oleh karenanya, keberadaan media interaktif edukasi dalam bentuk *motion graphic* sangat diperlukan sebagai salah satu sarana. Di sisi lain pentingnya kesadaran generasi muda juga diperlukan terkait mempertahankan budaya kesenian lokal. Hal tersebut sebagai upaya jati diri di masyarakat untuk tetap mewarisi, menjaga dan melestarikan.

B. Saran

1. Bagi Pencipta Lainnya

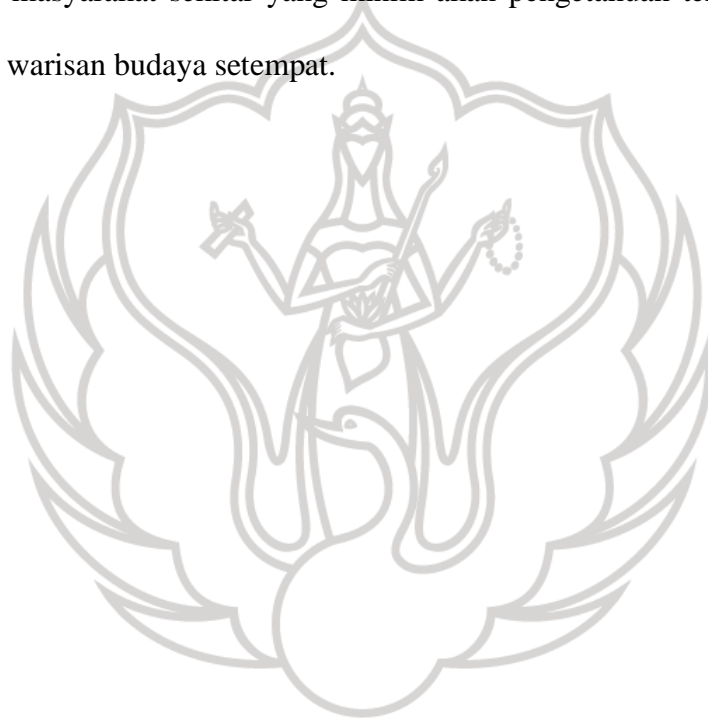
Ilmu desain komunikasi visual memiliki peranan di mana dapat memberikan informasi kepada khalayak melalui pesan. Berbagai masalah sosial, isu terkini dan hal lain yang berada disekitar dapat dijadikan topik perancangan karya. Masalah terkait pelestarian kesenian lokal masih banyak yang belum diangkat dan terekspos media. Hal tersebut menjadikan topik tersebut menjadi menarik untuk diangkat.

2. Bagi Institusi

Dapat memberikan kontribusi dan inovasi bagi peneliti dalam pengembangan ilmu desain komunikasi visual. Di sisi lain diharapkan perancangan ini kelak dapat dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti lain serta menjadi informasi baru bagi masyarakat luas.

3. Bagi Pembaca Umum

Perancangan karya *motion graphic* di ranah desain komunikasi visual dihasilkan melalui proses yang panjang dan melibatkan berbagai macam ilmu disiplin. Melalui karya perancangan *motion graphic* terkait kesenian lokal reyog Ponorogo yang semakin menipis. Oleh karenanya penulis ingin memberikan saran bagi pembaca di mana dalam perancangan ini dapat menambah wawasan mengenai pentingnya kesenian tradisional untuk diperhatikan dan dilestarikan serta mampu mengedukasi masyarakat sekitar yang minim akan pengetahuan terkait kesenian lokal sebagai warisan budaya setempat.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus. (2009). *Media dan Multikulturalisme Dalam Multikulturalisme Yogyakarta dan Identitas Keindonesiaan*. Jakarta : Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia.
- Cresswel, John. (ed) 2014. *Research Design, Qualitative, Quantitative and Mix Method Approach*. Penerbit Sage Publication.
- Gallagher, Rebecca & Paldy, Andrea. 2007. *Exploring Motion Graphics, The Art and Techniques of Creating Imagery for Film and New Media*. Penerbit Thomson.
- J. Van. Bal. (1988). *Sejarah dan Pertumbuhan Teori Antropologi Budaya 1 dan II*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Jeane, Chendy. 2015. *Desain Motion Graphics*. Tangerang : Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
- Jefkins, Frank. 1985. *Periklanan*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Krasner, Jon. 2013. *Motion Graphics Design Applied History And Aesthetics*. USA: Focal Press
- Maharsi, Indiria. 2013. *TIPOGRAFI (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti)*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Servis).
- Meyer, Trish and Chris. 2007. *Creating Motion Graphics With After Effects – Vol 1*. USA : Focal Press.
- Meyer, Trish and Chris. 2007. *Creating Motion Graphics With After Effects – Vol 2*. USA : Focal Press.
- Sihombing,D. 2011. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan istilah dan Gerakan Seni Rupa. Edisi Revisi*. Yogyakarta: DictiArt Lab, Yogyakarta & Jagad Art Space, Bali.
- Tim Brown. 2009. *How Design Thinking Transforms Organization And Inspires Innovation*. New York: Harper Collins Publisher.

Sumber Jurnal :

Bermana, Ary Leo. Minawati, Rosta. 2014. *Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Promosi Pariwisata*. Jurnal Universitas Padang Panjang.

Barnes, Spencer. 2016. *Studies In The Efficacy Of Motion Graphics The Effect Of Complex Animation On The Exposition Offered By Motion Graphics: Sage Journal*.

Hardian, Robby. Ramadhani, Ahmad. 2020. *Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi*. Jurnal Politeknik Harapan Bersama Tegal.

Prior, Stephen. 2008. *Using Music And Motion Analysis To Construct 3D Animations And Visualisations: Sage Journal*.

Synne. 2014. *Communication Design And Motion Graphics On The Web: Sage Journal*.

