

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Melalui penelitian dan survei yang dilakukan perancang dalam menggarap karya ini, dapat disimpulkan bahwa kuliner *randang* tidak seharusnya hanya dikenal sebagai makanan paling enak didunia, makanan yang diakui lezat oleh semua orang. Namun *randang* memiliki nilai budaya Minangkabau yang tersirat di dalamnya. Adanya nilai budaya seperti bagaimana cara pengelolaan kepemimpinan di masyarakat, cerminan proses kematangan *ninik mamak*, pentingnya persatuan dan keseimbangan dari *tigo tungku sajarangan* dalam membantu *bundo kanduang* dalam menampung segala permasalahan dari masyarakat yang berbeda-beda. Alangkah baiknya jika nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam *randang* ini dapat diketahui oleh semua masyarakat Minangkabau, khususnya remaja karena lebih mudah dalam memahami dan mengingat informasi. Untuk menarik perhatian remaja dan dewasa awal ini *motion graphic* diciptakan sehingga dapat menjadi tontonan yang berguna dalam menyampaikan pesan informasi mengenai nilai budaya di dalam *randang*. Perancang membuat beberapa media pendukung yang dapat digunakan dalam menyebarkan info mengenai media *motion graphic* ini berupa stiker, poster, mug, *T-shirt masker*, dan *keychain*. Semua hasil garapan

desain dan karya ini telah disampaikan dalam laporan karya perancang.

## **B. Saran**

Kepada para perancang disarankan untuk menciptakan karya media informasi *motion graphic* yang sesuai dengan data sesungguhnya, sehingga karya *motion graphic* tersebut dapat menyampaikan informasi yang benar dan dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran bagi *audience* yang menerima pesan tersebut. Merancang karya yang sesuai dengan konsep dan sesuai dengan kaidah Desain Komunikasi Visual. Sehingga dapat menciptakan karya yang lebih baik dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

Untuk *audience*, perancang menyarankan sebaiknya memiliki pengetahuan lebih mengenai nilai budaya dari *randang* sehingga nilai budaya ini tidak hilang dan tetap terjaga secara turun temurun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S, Lia., & Nathalia Kirana. (2018). Desain komunikasi visual : dasar-dasar panduan untuk pemula. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Allen Moore, W., & Russell Smith, A. (2012). Effects of video podcasting on psychomotor and cognitive performance, attitudes and study behaviour of student physical therapists. *Innovations in education and teaching international*, 49(4), 401-414.
- Algiffari, M. (2015). Perancangan motion graphic (bumper in) dan video dokumenter permainan tradisional Jawa Barat (analisis deskriptif permainan tradisional pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka). *Jurnal Sketsa*, 2(1).
- Effendy. Onong Uchjana. (2006) Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Fajar, Marhaeni. (2009) Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Hariadi, E. S. (2012). Inventarisasi Perlindungan Karya Budaya Randang MinangKabau. Padang: Faura Abadi.
- Kotler, Philip dan Kevin L Keller. (2009). Manajemen Pemasaran Jilid 2. Jakarta: Erlangga. Kotler&Amstrong. (2008). Prinsip-PrinsipPemasaranJilid1.(AlihBahasa:BobSabran,M.M).Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Krasner, Jon. 2008. *Motion Graphic Design, Applied Story and Aesthetics*. UK: Jordan Hill, Oxford.
- Morioka, Adams. (2006). Color Design Workbook. America: Rockport Publisher, Inc.
- Paramita, I. G. A. P. D., & Setyono, E. Y. (2017). Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Presentasi Lisan Mahasiswa Kelas Vii A D4 Manajemen Proyek Konstruksi Jurusan Teknik Sipil Politeknik Negeri Bali. *Soshum: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 7(3), 356-363.

- Scalvado, G., & Hidayat, S. (2018). Perancangan Motion Graphic Mengenai Toleransi Penganut Adat Karuhun Urang Di Cigugur. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Tannady, H. (2017). Perancangan Kios Informasi Prima Canteen Berupa Virtual Account. *Rupa Rupa*, 2(1).
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Tajudin dkk. (2015). *Antropologi Kuliner Nusantara*. Jakarta: PT. Gramedia, Tempo.
- Wiana, W., Barliana, M. S., & Riyanto, A. A. (2018). The Effectiveness of Using Interactive Multimedia Based on Motion Graphic in Concept Mastering Enhancement and Fashion Designing Skill in Digital Format. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2).
- Umam, N. C. (2016). *Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang (Doctoral dissertation)* Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia.

## WEBTOGRAFI

- Narasi. 2021. Pada KBBI Daring. Diambil 25 Juli 2021, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/narasi>.
- Slembrouck, Paul Van. (2012). How to Produce Motion graphic. <http://blog.visual.ly/how-to-produce-motiongraphics/>, diakses 14 Juli 2020.

**DAFTAR INFORMAN**

- Asnan Gusti. (2018, Juni 9). Nilai budaya yang ada dalam *randang*. (Al Noor. S.D.A, Pewawancara).
- Narni. (2018, Maret 27). Proses pembuatan *randang*. (Al Noor. S.D.A, Pewawancara).
- G.Martion (2021, April 7). Nilai Budaya dalam Randang. (Al Noor. S.D.A, Pewawancara).
- Pelajar Random. (2018, Februari 14). Pengetahuan anak muda mengenai *randang*. (Al Noor S.D.A, Pewawancara).
- Rajo Mangkuto, M. K. (2018, maret 21). Apo Itu Randang. (Al Noor. S.D.A, Pewawancara).