

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan rangkaian proses perancangan yang dilakukan melalui observasi, wawancara, studi referensi, studi eksisting, serta penyebaran kuesioner kepada Generasi Z, dapat disimpulkan bahwa perancangan *music video* dengan dokumenter merupakan media yang efektif untuk memperkenalkan tokoh Punakawan secara lebih relevan dan menarik. Temuan dalam penelitian menunjukkan bahwa generasi muda cenderung kurang memahami nilai filosofis Punakawan, namun memiliki antusiasme tinggi terhadap konten audio visual berbentuk hiburan edukatif (*edutainment*).

Melalui proses perancangan yang mencakup tahap *orientation*, *analysis*, *concept*, *design*, dan *implementation*, karya yang dihasilkan berhasil menggabungkan elemen dokumenter, musik, narasi, dan visual modern untuk menyampaikan karakter, watak, serta nilai budaya Punakawan secara mudah dipahami. Hasil *market validation* memperlihatkan respons positif dari audiens, terutama terkait gaya visual, penyampaian musik, narasi, serta kesesuaian format video dengan kebiasaan konsumsi media Generasi Z.

Dengan demikian, karya ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam menjaga relevansi tokoh Punakawan di tengah perkembangan budaya populer, sekaligus menunjukkan bahwa bentuk media kreatif berbasis media digital mampu menjembatani warisan budaya tradisional dengan preferensi media generasi muda masa kini.

## 5.2 Saran

Penulis mendapatkan banyak wawasan baru serta pengalaman berharga selama proses perancangan tugas akhir ini. Penulis belajar lebih dalam mengenai bagaimana merancang media informasi berbasis audio visual yang mampu menarik perhatian generasi muda, khususnya dalam menyampaikan nilai budaya secara modern tanpa menghilangkan esensi tradisinya. Selain itu, penulis juga memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai rendahnya minat Generasi Z terhadap budaya lokal dan pentingnya bentuk media kreatif untuk membangun kembali ketertarikan tersebut. Berdasarkan proses perancangan dan temuan yang telah didapatkan, penulis memberikan beberapa saran bagi pembaca atau pihak yang ingin mengembangkan penelitian atau perancangan serupa di masa mendatang. Berikut adalah saran-saran yang dapat penulis berikan;

Perancangan *music video* ini membuka peluang pengembangan media audio visual berbasis budaya sebagai bentuk komunikasi visual yang adaptif terhadap karakter dan preferensi Generasi Z. Dengan demikian ada baiknya peneliti dan perancang yang akan mengangkat topik serupa dan sama dapat mempertimbangkan pentingnya eksplorasi genre musik yang lebih beragam agar nilai budaya tokoh Punakawan dapat diterjemahkan melalui spektrum musical yang lebih luas, termasuk bentuk musik populer yang memiliki potensi “lokal semakin global”. Selain itu, peneliti dan perancang selanjutnya juga dapat menyoroti pentingnya penggunaan referensi yang lebih variatif agar proses perancangan tidak bertumpu pada satu pendekatan visual maupun satu sumber rujukan saja, sehingga objektivitas, kedalaman konseptual, serta ruang pengembangan karya di masa mendatang dapat tetap terjaga.

### 1. Dosen/ Peneliti

Penelitian dan perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi awal bagi dosen, peneliti, atau praktisi yang tertarik dalam pengembangan media budaya berbasis audio visual. Dengan *music video* dengan bentuk dokumenter yang digunakan dalam tugas akhir ini, saran bagi dosen atau peneliti adalah untuk mengeksplorasi lebih jauh metode penyampaian nilai budaya

melalui format hiburan edukatif yang sesuai dengan kebiasaan konsumsi media Generasi Z. Penting untuk memperhatikan keselarasan antara elemen musik, narasi, dan visual agar pesan budaya tidak hanya tersampaikan, tetapi juga dapat diterima dengan baik oleh audiens muda.

Peneliti selanjutnya dapat memperluas studi ini dengan menelaah komparasi efektivitas berbagai format media digital seperti *motion graphic*, video pendek, atau konten interaktif dalam mengangkat budaya tradisional. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat meninjau lebih dalam aspek psikologis atau sosial yang mempengaruhi minat generasi muda terhadap budaya lokal, termasuk peran lingkungan, media populer, dan representasi budaya dalam tren digital saat ini.

## 2. Universitas

Bagi pihak universitas, khususnya Program Studi Desain Komunikasi Visual, penulis menyarankan agar pemahaman mengenai cakupan DKV terus diperluas dan diperjelas. DKV saat ini tidak lagi terbatas pada desain statis seperti poster, ilustrasi, atau media cetak saja. Dalam BAB II telah dijelaskan bahwa audio visual, videografi, dan multimedia adalah bagian penting dari DKV karena menggabungkan gambar bergerak, suara, teks, dan elemen visual lainnya untuk menyampaikan pesan secara lebih kuat dan efektif. Perubahan pola konsumsi media pada generasi muda juga menjadikan format video sebagai salah satu bentuk komunikasi visual yang paling relevan.

Karya *music video* yang penulis rancang sepenuhnya berada dalam ranah DKV karena memanfaatkan prinsip-prinsip desain komunikasi visual seperti komposisi, framing, color grading, tipografi, ritme visual, dan *storytelling*. Proses perancangan video tersebut juga memanfaatkan pendekatan multimedia yang menggabungkan unsur visual, narasi, musik, dan

editing untuk membangun pesan budaya yang dapat diterima dengan baik oleh audiens. Hal ini menunjukkan bahwa karya berbasis video bukan hanya produk industri film, tetapi juga merupakan bagian dari kompetensi seorang desainer komunikasi visual.

Dengan perkembangan ini, universitas diharapkan dapat semakin mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi media audio visual dan konten digital sebagai bentuk karya desain. Penulis juga menyarankan agar universitas memperkuat fasilitas seperti studio audio visual, peralatan kamera, lighting, serta ruang editing untuk menunjang proses produksi. Selain itu, kurikulum DKV dapat diperkuat dengan materi yang lebih mendalam mengenai desain multimedia, *audio visual storytelling*.

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMN) is displayed. It features a large, stylized, semi-transparent watermark of the letters 'UMN' in the background. Overlaid on this watermark, the full name of the university is written in a white, serif font, stacked in four lines: 'UNIVERSITAS' on the first line, 'MULTIMEDIA' on the second, 'NUSANTARA' on the third, and 'UMN' on the fourth line, which is slightly larger than the other three lines.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA  
UMN