

## Media Edukasi sebagai Pengenalan Tentang Domba Garut

Ledy Maharani Fitri<sup>1</sup>, Andreas Rio Adriyanto<sup>2</sup>, Jiwa Utama<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Telkom

[ledymf@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:ledymf@student.telkomuniversity.ac.id)

### Abstract

*Indonesia is renowned for its beauty and cultural uniqueness, attracting tourists from around the world. In West Java, particularly in Garut Regency, the lush environment and tourism potential known as GURILAPS (Mountains, Forests, Sea, Beaches, Arts) are notable. Garut is also known for its iconic livestock, the garut sheep. Despite its familiarity among locals, not everyone has adequate access to detailed information about the garut sheep. In the era of Education 4.0, information technology and educational media are essential to address this gap. This aligns with Law No. 5 of 2017 on the Advancement of Culture, which emphasizes the importance of protecting and utilizing culture as a national identity and wealth. This study aims to design an educational media based on motion graphics that can be accessed anytime and anywhere, to introduce and preserve knowledge about the garut sheep to the public, especially Generation Z. Generation Z is a generation whose life is closely intertwined with the internet and social media. Using qualitative research methods to collect the necessary data, data validity testing through data triangulation, and the double diamond framework method for design. It is expected that information about the garut sheep will be widely disseminated and understood by the public, especially Generation Z, through the results of this research and design.*

**Keywords:** Domba Garut, Gen Z, Learning Media, Motion Graphic.

### Abstrak

Indonesia dikenal dengan keindahan dan keunikan budayanya yang menjadi salah satu daya tarik wisatawan untuk mengunjungi Indonesia. Di Jawa Barat, khususnya Kabupaten Garut terkenal dengan suasana asri nya dan memiliki potensi wisata GURILAPS (Gunung, Rimba, Laut, Pantai, Seni). Garut memiliki ikon dari salah satu hewan ternak di Indonesia bernama domba garut. Meski domba garut tidak asing istilahnya bagi masyarakat, tidak semua orang memiliki akses informasi yang memadai mengenai domba garut lebih jelasnya. Dalam era pendidikan 4.0, teknologi informasi dan media edukasi menjadi penting untuk mengatasi keterbatasan ini. Hal ini sejalan dengan UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, yang menekankan pentingnya perlindungan dan pemanfaatan budaya sebagai identitas dan kekayaan bangsa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi berbasis motion graphic yang mudah diakses dimanapun dan kapanpun, guna memperkenalkan dan melestarikan pengetahuan tentang domba garut ke masyarakat khususnya Generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang kehidupannya lebih berdampingan dengan internet dan sosial media. Menggunakan metode penelitian kualitatif dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan, menggunakan uji validitas data menggunakan triangulasi data, dan menggunakan metode double diamond framework untuk perancangannya. Diharapkan informasi tentang domba garut dapat tersebar luas dan dipahami oleh masyarakat, khususnya Generasi Z, melalui hasil dari penelitian dan perancangan ini.

Kata kunci: Domba Garut, Generasi Z, Media Edukasi, Motion Graphic.

*Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.*



### 1. Pendahuluan

Indonesia termasuk ke salah satu negara yang memiliki banyak keindahan dan keunikan di dalamnya. Salah satu keunikan yang banyak dicari oleh para wisatawan adalah kebudayaan yang dimiliki oleh suatu daerah. Jawa Barat khususnya Garut menjadi salah satu daerah yang memiliki keunikan di dalamnya yang dijadikan sebagai ikon daerah Garut. Kabupaten Garut memiliki potensi wisata GURILAPS (Gunung, Rimba, Laut, Pantai dan Seni) yang kemudian dikembangkan menjadi tujuan wisata utama. Garut juga dikenal dengan sebutan "Swiss Van Java" [1]. Garut memiliki ikon yang dikenal oleh para wisatawan, yang biasa dikenal dengan sebutan domba garut.

Domba adalah salah satu hewan ternak yang memiliki distribusi luas di Provinsi Jawa Barat. Provinsi Jawa Barat memiliki 54,69% dari total populasi domba di Indonesia, salah satu domba yang banyak dikenal di Jawa Barat ialah domba garut [2]. Domba garut memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda sesuai dengan ukuran dan jenis kelaminnya. Salah satu cara untuk mendapatkan informasi mengenai domba garut adalah dengan cara berkunjung langsung ke peternakan domba garut. Namun tidak semua orang dapat mengunjungi langsung peternakan domba garut karena keterbatasan jarak dan waktu yang dimiliki. Bahkan apabila wisatawan sudah mengunjungi peternakan domba tersebut, pengunjung belum tentu mendapatkan informasi yang lengkap hanya melalui satu narasumber saja. "Instructioal Multi Media (IMM) has the potential

to accommodate people with different learning style". Yang berarti bahwa multimedia interaktif dapat menyesuaikan diri dengan berbagai gaya belajar pelajarnya [3].

Zaman sekarang, perkembangan media edukasi cukup pesat. Hal tersebut didukung oleh perkembangan teknologi yang ada. Perkembangan saat ini mendorong media edukasi untuk memperluas variasi informasi yang disajikan. Pemanfaatan media edukasi akan lebih membantu dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta dalam penyampaian pesan dan konten pada tahap tersebut. Sejalan dengan pendapat Pacreobut di zaman pendidikan 4.0, fokus utamanya adalah pada pengelolaan pembelajaran yang mendukung pertumbuhan keterampilan melalui pemanfaatan kemajuan teknologi [4], [5].

Di era modern dimana teknologi dan internet menjadi bagian penting terutama untuk kemudahan kehidupan di dunia, baik dalam bidang transportasi hingga bidang pendidikan. Dalam era pendidikan masa kini, penggunaan teknologi informasi dan internet menjadi terobosan baru dalam metode edukasi. Terutama bagi Generasi Z yang dekat dengan teknologi dan internet di dalam kehidupannya [6].

Generasi Z adalah generasi manusia yang lahir sekitar tahun 1995-2010, yang sedang mengalami masa transisi dari remaja ke dewasa [7]. Generasi Z tumbuh dalam era internet yang berkembang pesat, dimana teknologi digital menjadi sangat penting dan penggunaan smartphone telah menjadi bagian kehidupan sehari-hari mereka. Generasi Z adalah generasi yang hidupnya beriringan dengan perkembangan teknologi [8]. Penggunaan platform pada internet untuk Generasi Z terdapat 5,1 penggunaan Google, 4 miliar pengguna youtube, dan lebih dari 1 miliar pengguna Facebook [9]. Generasi Z memiliki peluang besar dalam menggunakan internet. Generasi Z adalah kumpulan anak yang lebih menyukai gaya belajar dalam bentuk visual, dan lebih mengandalkan internet [10]. Generasi Z tumbuh dalam era internet yang berkembang pesat, dimana teknologi digital menjadi sangat penting dan penggunaan smartphone telah menjadi bagian kehidupan sehari-hari [11]. Seperti dari hasil kuesioner kepada beberapa narasumber yang ada di kota Garut, dominan narasumber merupakan kelahiran pada kisaran tahun 2000 hingga 2009, yang disebut sebagai Generasi Z. Mereka hanya mengetahui istilah nama domba garut saja, tetapi mereka tidak begitu mengenal apa itu domba garut dan bagaimana sejarah tentang awal mula domba garut. Kurangnya pengetahuan masyarakat terutama Generasi Z mengenai sejarah tentang domba garut, terjadi karena masih kurangnya informasi tersebar secara secara meluas mengenai domba garut.

Motion graphic banyak digunakan di era digital ini. Motion diartikan sebagai gerakan. Motion graphic biasanya digunakan untuk penggambaran dari berbagai

solusi desain grafis. Motion graphic adalah perpaduan elemen desain dan animasi berbasis media visual yang menyatukan bahasa film dengan desain grafis [12]. Di era digital saat ini, video motion graphic dipilih karena mudah didistribusikan dan cepat menyebar melalui situs web atau media sosial [13].

Domba garut adalah hewan ternak yang dijadikan sebagai ikon daerah Garut yang berpotensi baik untuk dikembangbiakan. Domba garut adalah hewan ternak yang memiliki distribusi luas di Provinsi Jawa Barat. Perkembangan awal domba garut berasal dari daerah Limbangan, Kabupaten Garut. Gabungan dari tiga jenis domba yang berbeda yaitu domba afrika, domba australia, dan domba lokal yang hasilnya dikenal oleh masyarakat hingga saat ini dengan sebutan domba garut. Hal tersebut juga dibenarkan oleh wawancara dengan salah satu sejarawan dan mantan bidang kebudayaan Disparbud Garut bernama Pak Warjita.

Keunggulan yang unik dari domba garut khususnya tipe tangkas menjadi daya tarik bagi para wisatawan di Jawa Barat. Salah satu keunggulan domba garut khususnya pada tipe jantan adalah dalam hal seni adu tangkas domba garut. Di balik komentar negatif dari masyarakat tentang adu tangkas domba garut, bagi komunitas pecinta, penikmat, serta pemilik dan peternak yang tergabung dalam Himpunan Peternak Domba dan Kambing Indonesia (HPDKI), pertunjukan adu ketangkasan domba membawa banyak manfaat, salah satunya adalah sebagai momen komunikasi dan silaturahmi dalam komunitas, dan turut melestarikan nilai-nilai budaya dan tradisi kesundaan [14]. Seperti dalam UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan yang menekankan pentingnya perlindungan dan pemanfaatan budaya sebagai identitas dan kekayaan bangsa [15].

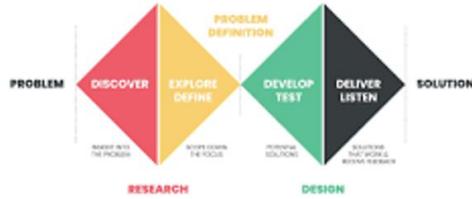
Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses perancangan media edukasi digital yang dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapapun oleh kalangan Generasi Z melalui motion graphic yang berisikan informasi mengenai domba garut sebagai pengenalan mengenai domba garut.

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui tahapan-tahapan dalam pengumpulan data nya berupa observasi, wawancara dan studi kasus. Observasi dilakukan langsung di daerah Garut dengan mengunjungi salah satu tempat wisata yang memiliki peternakan domba garut bernama Wisata Domba Garut, kemudian melakukan wawancara dengan empat narasumber yang berkaitan dengan topik pada penelitian ini, yaitu dengan pelestari domba garut, sejarahwan kota Garut, salah satu warga Garut, dan Generasi Z Garut.

Perancangan dalam penelitian ini menggunakan metode Double Diamond Framework merupakan metode kerangka kerja yang berbentuk dua berlian

yang membantu proses pembuatan suatu perancangan dalam sebuah perjalanan mengembangkan double diamond produk agar pengalaman pengguna lebih baik, yang menitik beratkan pada analisis masalah sebagai landasan dalam menemukan solusi. Kerangka metode perancangan double diamond framework disajikan dalam Gambar 1 [16].



Gambar 1. Double Diamond Framework

Double Diamond Framework yang terdiri dari dua fase yaitu fase first diamond untuk mendefinisikan masalah, dan fase second diamond untuk mencari solusi dari permasalahan. Kemudian terdapat empat tahap lagi di dalamnya yaitu tahap discover dan tahap define untuk menemukan dan mengelompokkan masalah, lalu ada tahap develop dan deliver yaitu tahap pengembangan solusi dan perancangan solusi.

Unit analisis dalam penelitian ini adalah Generasi Z. Penelitian ini dilakukan di daerah Garut tepatnya di peternakan Wisata Domba Garut. Objek pada penelitian ini adalah domba garut. Unit analisis dalam penelitian ini tersebut dipilih karena berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, Generasi Z masih kurang banyak yang mengenal domba garut lebih dalam, atau hanya mengetahui istilah nama domba garut saja.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati secara langsung objek yang diteliti kemudian mencatat hasil pengamatannya untuk diolah menjadi informasi [17]. Dalam penelitian ini melakukan observasi untuk mendapatkan data secara langsung. Observasi dilakukan langsung dengan mengunjungi dan mengamati langsung salah satu peternakan, dan melakukan observasi pada platform youtube.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut:

##### 3.1.1. Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilakukan dengan menegunjungi dan mengamati secara langsung salah satu tempat wisata di Garut yang memiliki peternakan domba garut yang cukup luas. Berikut adalah hasil data observasi yang didapatkan, disajikan pada Gambar 2.

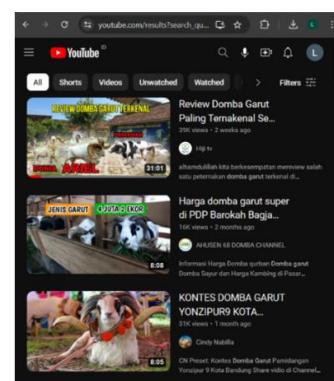


Gambar 2. Observasi Lapangan

Wisata Domba Garut merupakan salah satu tempat wisata yang menawarkan halaman luas dan restoran yang memiliki pemandangan gunung. Saat memasuki Wisata Domba Garut tidak memakan biaya kecuali untuk parkir seikhlasnya dan saat menggunakan fasilitas lainnya seperti playground anak, restoran, dan villa. Wisata Domba Garut juga memiliki peternakan domba garut di dalamnya, namun untuk menuju ke peternakan garut, pengunjung harus berjalan dengan mendaki sekitar 100 meter dengan melewati jalan setapak yang berada di luar wilayah Wisata Domba Garut. Pada peternakan domba garutnya hanya ada 1 pekerja yang merawat dan dapat menjelaskan mengenai domba garut, namun pak Ade tidak selalu berada di peternakan setiap saat karena harus mencari kebutuhan lainnya untuk domba garut seperti pakan.

##### 3.1.2. Observasi pada platform youtube

Observasi pada platform youtube dilakukan untuk melihat hasil pencarian video yang ditemukan mengenai domba garut dengan kata kunci pencarian "domba garut". Hasil dari pencarian yang telah dilakukan, didapatkan ada beberapa video yang membahas informasi tentang domba garut. Hasil temuannya disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Observasi Platform Youtube

Pada platform youtube dengan kata kunci "domba garut" untuk mencari informasi mengenai domba garut lebih dalam menunjukkan hanya ada satu video dengan judul "Koleksi Domba Garut Di Kandang Mewah dan Super Besar" yang diupload oleh pemilik akun

bernama Garut Turunan Kidul, untuk video yang lainnya tidak ada yang spesifik membahas mengenai domba garut, hanya menjelaskan tentang harga jual domba garut, dan saat seni ketangkasan domba garut berlangsung.

### 3.1.3. Data Karya Sejenis Pada Platform Youtube

Dalam observasi karya sejenis pada platform youtube yang membahas informasi tentang domba garut dengan video animasi, hasil temuannya disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Karya Sejenis Platform Youtube

Hanya terdapat 1 video edukasi berupa animasi yang menjelaskan mengenai domba garut, namun dari segi visual masih belum terkonsep dengan jelas untuk style yang digunakan di setiap pembahasan, dan ada informasi yang belum disampaikan melalui video edukasi tersebut, seperti tidak adanya informasi mengenai pakan domba garut, dan nilai dari adu tangkas domba garut.

### 3.2. Hasil Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan percakapan dengan narasumber yang dituju, bertujuan untuk menggali pemikiran, konsep, dan pengetahuan dari narasumber, agar memperoleh informasi tentang suatu kejadian yang terjadi di masa lampau atau tidak dapat diamati secara langsung [18]. Pada penelitian ini dilakukan wawancara terstruktur dengan salah satu staff di Wisata Domba Garut bernama teh Ainur pada tanggal 10 Maret 2024, pelestari domba garut bernama A Jana pada tanggal 10 Maret 2024 di wisata domba garut, salah satu sejarawan Garut bernama Pak Warjita pada tanggal 22 Maret 2024 di alun-alun kota Garut, salah satu warga kota Garut yang berkategori usia Generasi Z bernama Bima pada tanggal 22 Maret 2024 di alun-alun kota Garut, dan salah satu warga asli Garut bernama Pak Riksa secara online melalui zoom meeting.

Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan lima narasumber, didapatkan hasil sebagai berikut. Tidak semua warga Garut mengetahui latar belakang dari domba garut, kebanyakan dari mereka hanya mengetahui atau pernah mendengar istilah domba garut saja, terutama untuk Generasi Z. Hal tersebut terjadi karena masih kurang meluasnya penyampaian informasi mengenai domba garut agar dapat diketahui oleh banyak masyarakat. Salah satu media edukasi

yang dapat dengan mudah diakses dan dilihat oleh masyarakat luas terutama Generasi Z dimanapun dan kapanpun adalah media edukasi berupa motion graphic.

### 3.3. Hasil Kuisioner

Kuisisioner adalah salah satu cara mendapatkan data secara meluas dalam waktu yang cukup singkat dengan memberikan daftar pertanyaan dengan kolom jawaban dengan tujuan untuk memperoleh data dari responden [19]. Pertanyaan kuisioner dalam penelitian ini terbentuk dari teori dan prediksi. Dalam penelitian ini pertanyaan terbentuk berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan langsung oleh penulis. Didapatkan data berdasarkan wawancara bahwa 3 dari 5 narasumber belum mengetahui informasi tentang domba garut lebih dalam, 1 dari 4 orang tidak pernah mendengar istilah domba garut. Berdasarkan data tersebut, peneliti melakukan penyebaran kuisioner secara random pada tanggal 27 Maret 2024 melalui google forms yang disebarluaskan secara meluas dan acak, dan didapatkan 103 responden dengan kriteria segala usia yang memiliki ketertarikan untuk mengetahui informasi tentang domba garut. Kuisioner ini bertujuan untuk memvalidasi permasalahan dan mendapatkan jawaban dari keinginan responden. Berikut adalah hasil kuisioner yang telah disebarluaskan.

Mayoritas usia responden adalah kisaran 17-25 tahun yang berarti termasuk ke golongan Generasi Z. Mayoritas responden belum pernah mendengar istilah dan melihat domba garut. Mayoritas responden tidak tahu sama sekali sejarah tentang domba garut, mayoritas responden tertarik untuk mengetahui sejarah tentang domba garut lebih lanjut. Kemudian pada bagian pertanyaan terbuka, mayoritas responden memberikan jawaban tertarik untuk mendapatkan edukasi tentang domba garut melalui video edukasi, dan mayoritas responden tertarik untuk mendapatkan edukasi tentang domba garut secara online seperti melalui platform youtube.

### 3.4. Hasil Studi Pustaka

Studi pustaka dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan teori-teori tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Bertujuan untuk memvalidasi bahwa media edukasi berupa motion graphic efektif untuk penyampaian informasi. Studi pustaka dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media edukasi berbasis motion graphic sangat cocok untuk penyampaian informasi. Penggunaan motion graphic dalam pembelajaran memiliki pengaruh besar karena dapat mempercepat pemahaman dan memudahkan ingatan informasi yang disampaikan melalui visual dan gambar. Data dari penelitian juga menunjukkan bahwa motion graphic sebagai media edukasi mendapat skor tinggi dari responden, menandakan kemudahannya dalam dipahami dan layaknya untuk digunakan sebagai alat pembelajaran [20].

### 3.5. Kesimpulan Data

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya melalui tahap observasi, wawancara, kuisioner, dan studi pustaka, didapatkan hasil sebagai berikut. Pengenalan dan edukasi mengenai domba garut masih kurang diketahui oleh masyarakat luas khususnya Generasi Z. Hal tersebut bisa terjadi karena kurangnya penyebaran edukasi mengenai domba garut dan kurangnya rasa motivasi untuk mempelajari sejarah tentang domba garut. Maka diperlukannya perancangan solusi penelitian dari permasalahan mulai pudarnya sejarah dan edukasi mengenai domba garut terutama bagi Generasi Z berupa media edukasi yang menarik dan bisa dipelajari oleh berbagai kalangan tanpa ada batasan ruang dan waktu.

### 3.6. Perancangan Karya

#### 3.6.1. Strategi Kreatif

- a. Judul: Dalam perancangan media edukasi dengan motion graphic ini berisi tentang pengenalan mengenai domba garut, khususnya kepada Generasi Z dengan judul “Mengenal Lebih Banyak Tentang Domba Garut”, dengan harapan Generasi Z dapat dengan mudah mengenal domba garut dengan informasi yang mudah untuk diakses dimanapun dan kapanpun.
- b. Gaya desain: Dalam perancangan media edukasi pada penelitian ini, peneliti menggunakan style visual flat design dengan style cartoon tanpa bayangan, tanpa tekstur, yang lebih menekankan pada informasi yang disampaikan. Berikut adalah contoh style cartoon yang menjadi referensi peneliti dalam perancangannya.
- c. Tipografi: Dalam perancangan pada penelitian ini, peneliti menggunakan font jenis Poppins untuk beberapa penjelasan yang menggunakan teks. Font Poppins merupakan font sans-serif. Dalam bahasa Prancis sans berarti tanpa, dan serif adalah bagian berbentuk kait di ujung huruf. Maka dari itu sans-serif adalah jenis font yang tidak memiliki kait pada ujung bagian huruf nya. Huruf sans-serif biasa digunakan dalam teks penggunaan digital karena tingkat keterbacaan nya yang cukup tinggi di banding font serif. Font poppins memiliki bentuk yang minimalis, garis pada huruf yang tidak terlalu tebal, namun tetapi memperlihatkan ketegasan.
- d. Warna: Penggunaan warna yang akan digunakan dalam perancangan adalah dengan pallete warna cenderung cerah.
- e. Audio: Pada perancangan ini, menggunakan voice over untuk menjelaskan setiap informasi sesuai dengan visual yang sedang ditampilkan dalam video edukasi, dengan tambahan backsound sebagai pemanis dalam video edukasi.

#### 3.6.2. Perancangan Media Edukasi

Media edukasi sebagai pengenalan mengenai domba garut dengan judul “Mengenal Lebih Banyak Tentang Domba Garut” ini berupa video edukasi dibuat untuk target utamanya adalah Generasi Z, yang dapat dilihat melalui handphone, laptop, dan alat elektronik lainnya yang dapat membuka aplikasi Youtube. Hasil perancangan media edukasi berupa motion graphic sebagai pengenalan tentang domba garut disajikan pada Gambar 5 sampai dengan Gambar 8.



Gambar 5. Tampilan Awal



Gambar 6. Tampilan Singkat Tentang Budaya Indonesia



Gambar 7. Tampilan Penjelasan Domba Garut



Gambar 8. Tampilan Cuplikan Video Adu Tangkas



Gambar 9. Tampilan Sejarah Domba Garut

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan daftar

pustaka, masih kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai domba garut khususnya Generasi Z, serta masih kurangnya media edukasi yang membahas tentang domba garut secara lebih jelas dan terkonsep visual nya, peneliti merancang media edukasi berupa motion graphic yang membahas tentang domba garut untuk mengenalkan kepada Generasi Z mengenai salah satu aset kebudayaan di Indonesia. Perancangan media edukasi ini menggunakan ilustrasi dan audio yang menjelaskan setiap ilustrasi yang ditampilkan dengan style flat desain agar lebih terfokus terhadap pesan yang disampaikan. Diunggah ke platform youtube agar lebih mudah ditemukan dan dipelajari dimanapun dan kapanpun oleh banyak masyarakat khususnya Generasi Z, karena sesuai dengan Generasi Z yang lebih dekat dengan internet dan media sosial di kehidupannya..

### Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua, saudara kandung, dan pasangan hidup peneliti atas dukungannya secara materiil dan non materiil. Terima kasih kepada Wisata Domba Garut, pak Warjita, a Jana, pak Riksa, dan Bima karena telah menjadi narasumber dalam penelitian ini. Kemudian terima kasih kepada pak Andreas dan pak Jiwa sebagai dosen pendamping 1 dan 2 dalam penelitian ini. Dan terima kasih untuk pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu agar data dalam penelitian ini terkumpul secara lengkap hingga dibuatnya perancangan

### Daftar Rujukan

- [1] Rizki, S. R., Karini, A., & Tuffahati, Z. (2023). Pengaruh Atraksi Wisata dan Harga Terhadap Motivasi Berkunjung Wisatawan di Situ Cangkuang. *Jurnal STIEPAR*, 2(1), 54. <https://doi.org/10.32659/jmp.v2i1.254>
- [2] Rohayati, T., & Herawati, E. (2020). Identifikasi Ukuran-Ukuran Tubuh Domba Garut Jantan Tangkas di Arena Ketangkasan Domba Rancabango Kabupaten Garut. *JANHUS Journal of Animal Husbandry Science: Jurnal Ilmu Peternakan*, 4(2), 48. <http://dx.doi.org/10.52434/janhus.v4i2.976>
- [3] Ahmad, F., Sutaryono, Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017) Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 129. <https://doi.org/10.15294/jpp.v34i2.12368>
- [4] Fitriansyah, F., & dan Kasmin. (2022). Pemanfaatan Museum Sebagai Wisata Edukasi Dan Media Pembelajaran Sejarah. *CAKRAWALA Jurnal Humaniora Bina Sastra Informatika*, 22(2), 90. <https://doi.org/10.31294/jc.v22i2.13994>
- [5] Sembada, D. S., Pratomo, H., Fauziah, I., Amani, S. A., Nazhofah, Q., & Kurniawati, R. (2022). Pemanfaatan Media Online Sebagai Sarana Edukasi Kesehatan Pada Remaja : Tinjauan Literatur. *PREPOTIF Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 6(1), 565. <https://doi.org/10.31004/prepotif.v6i1.3110>
- [6] Sembada, D. S., Pratomo, H., Fauziah, I., Amani, S. A., Nazhofah, Q., & Kurniawati, R. (2022). Pemanfaatan Media Online Sebagai Sarana Edukasi Kesehatan Pada Remaja:
- Tinjauan Literatur. *PREPOTIF Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 6(1), 565. <https://doi.org/10.31004/prepotif.v6i1.3110>
- [7] Alfaruqy, M. (2022). Generasi Z Dan Nilai-Nilai Yang Dipersiapkan Dari Orangtuanya. *PSYCHE: Jurnal Psikologi Universitas Muhamadiyah Lampung*, 4(1), 85. <https://doi.org/10.36269/psyche.v4i1.658>
- [8] Alfaruqy, M. Z., Dewi, A. C., & Emeralda, V. T. (2022). Konstruksi Sosialisasi Nilai: Perspektif Remaja dan Orangtuanya. *Psychocentrum Review*, 4(1), 55–66. <https://doi.org/10.26539/pcr.41816>
- [9] Aprilia, N., & Mendrofa, C. N. R. (2023). Pemanfaatan Media Sosial oleh Generasi Z sebagai Media Pembelajaran (Utilization Of Social Media by Generation Z As A Learning Medium. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar (JTPD)*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i1.22874>
- [10] Ayu Aprilia, C., Wahyuni, S. I., & Sari, W. N. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Oleh Generasi Z Sebagai Media Pembelajaran Era Post Pandemi. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 530–536. <https://doi.org/10.56799/peshum.v2i3.1797>
- [11] Alfaruqy, M. (2022). Generasi Z Dan Nilai-Nilai Yang Dipersiapkan Dari Orangtuanya. *PSYCHE: Jurnal Psikologi Universitas Muhamadiyah Lampung*, 4(1), 85. <https://doi.org/10.36269/psyche.v4i1.658>
- [12] Azmi, F., & Setyadi, D. I. (2018). Perancangan Motion Graphic Sebagai Upaya Pengenalan Profesi Bidang Teknologi Maritim FTK ITS Untuk Siswa SMA. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(2), 124. <https://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.37022>
- [13] Trisanto, J. R., Setyadi, D. I., Dwitasari, P., & Prasetyo, D. (2023). Perancangan Aplikasi Tur Virtual Wisata Edukasi Institut Teknologi Sepuluh Nopember sebagai Sarana Informasi untuk Siswa SMA. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 11(3). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v11i3.73483>
- [14] Hidayatuloh, R., Darmawan, W., & Dwiatmini, S. (2019). Seni Laga Ketangkasan Domba Garut dalam Perspektif Struktural Fungsional Di Desa Cikandang Kecamatan Cikajang Kabupaten Garut. *Jurnal Budaya Etnika*, 3(2), 116. <https://dx.doi.org/10.26742/be.v3i2.1120>
- [15] BPK RI (2017, 29 Mei). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017, Pemajuan Kebudayaan. Diakses pada 29 April 2024, dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/37642/uu-no-5-tahun-2017>
- [16] Gilang, I. S., Mochammad, A., & Tri, S. (2023). Pendekatan Double Diamond Untuk Meningkatkan Ketertarikan Pengguna Pada Portal Akademik. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(2), 230. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v10i2.3874>
- [17] Didit, W. S. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius. (48-49)
- [18] Didit, W. S. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius. (53)
- [19] Didit, W. S. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius. (60)
- [20] Sutrisman, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya. *Jurnal JUPITER*, 14(2), 596-599. <https://doi.org/10.5281/5880/5.jupiter.2022.10>