

ABSTRAK

Laurensia, Marcellina. 2016. Perancangan *Motion Graphic* Pengenalan Kesenian Sastra Lisan Lamut . Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

Nilai kehidupan masyarakat Banjar banyak diajarkan melalui pertunjukan seni tradisional. Lamut adalah salah satu contoh kesenian Banjar yang memiliki nilai-nilai moral kehidupan. Sayangnya, kemajuan teknologi yang terjadi pada masa ini membuat pertunjukan Lamut semakin jarang diadakan. Masyarakat mulai mencari hiburan melalui *gadget* mereka dibandingkan menonton pertunjukan kesenian, kemudian perlahan melupakan kesenian tradisional. Lamut merupakan kesenian sastra lisan yang memiliki kekayaan dalam kesusastraannya. Isi dan cara penyampaian cerita Lamut sangat menarik dan unik, sehingga masyarakat selain Banjar juga dapat menikmati, terutama kepada mereka yang menyukai kesusastraan. Melalui kemajuan teknologi tersebut sebenarnya menjadi sebuah peluang untuk mengenalkan Lamut kepada masyarakat luas, tidak hanya penduduk lokal. Karena itu, adanya media informasi berbasis digital dapat mempermudah pengenalan tentang Lamut. Perancangan meliputi penelitian kualitatif dengan metode deskriptif yang mencakup studi literatur, wawancara, dan observasi. Media yang dirancang berupa *motion graphic* yang menjelaskan mengenai asal-mula, jenis-jenis, pertunjukan Lamut. Dengan adanya *motion graphic* ini, maka diharapkan Lamut bisa dikenal tidak hanya oleh penduduk lokal namun juga masyarakat lainnya sebagai seni sastra yang bernilai.

Kata Kunci: lamut, *motion graphic*, kesenian, sastra lisan, Banjar