

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Dalam dunia Desain Komunikasi Visual, peran sebuah media belajar berupa video tutorial sangat dibutuhkan dalam proses penguasaan *skill* perangkat lunak. Mustahil bagi seorang desainer untuk mewujudkan sebuah ide kreatif menjadi sebuah produk digital atau produk manufaktur fisik tanpa pengetahuan dan penguasaan perangkat lunak digital secara mendalam. Dalam proses perancangan video tutorial yang berjudul “Mengukir Secara Digital” ini dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Video tutorial yang pada hakikatnya hanyalah sebuah media belajar yang mengemas informasi dan tata cara untuk melakukan sesuatu, ternyata dengan menggunakan kaidah-kaidah desain komunikasi visual bisa disajikan dengan gaya audio visual yang jauh lebih menarik, efisien, dan komunikatif penyampaiannya.
2. Sebuah tutorial yang baik bisa jadi akan memakan waktu yang begitu lama proses produksinya, karena tidak sebatas menampilkan *screencast* dan audio dalam penyajiannya. Terkadang ada beberapa informasi tambahan yang apabila tidak disiasati cara pengemasannya malah akan mengganggu keutuhan visual yang sudah dirancang sedemikian rupa, sehingga dapat mengganggu kenyamanan *tutee* dalam mengikuti pembelajaran.
3. Hambatan yang penulis temui di balik proses perancangan video tutorial ini adalah ketika harus mengemas penjelasan mengenai metode memahat secara tradisional kemudian menerapkan teknik tradisional ini menggunakan media digital. Hal ini membutuhkan kesiapan sarana dan prasarana yang tidak murah untuk disajikan dalam bentuk video yang baik, dibutuhkan kerja tim dan peran serta pihak lain. Akan lain ceritanya seandainya tutorial memahat secara digital ini tidak mengkhususkan pembahasan pada motif nusantara, sehingga seluruh aset kebutuhan video bisa dilakukan sebatas memanfaatkan *screencast*. Keseluruhan informasi

ini harus bisa tersaji secara apik dengan tetap memperhatikan aspek efisiensi durasi video.

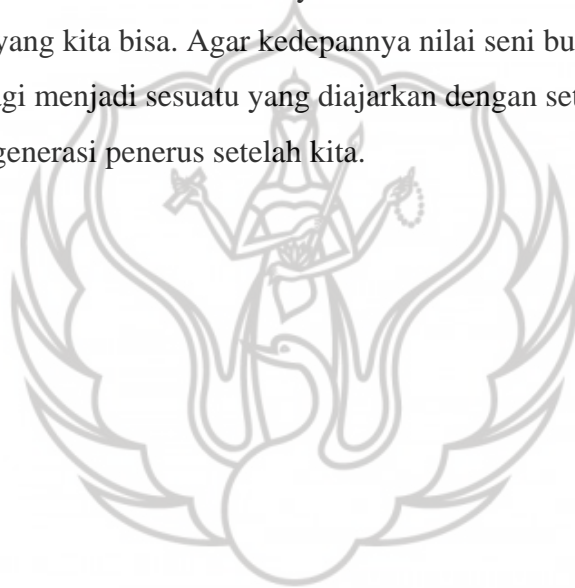
## B. SARAN

Sebuah informasi bisa disampaikan pada komunikasi bisa melalui berbagai cara penyampaian. Dari sekian banyak metode yang tersedia, media audio visual adalah yang paling efisien untuk digunakan, karena media ini menyediakan opsi tak terbatas dalam memfasilitasi kreatifitas ide dan konsep pengemasan informasi. Semoga dengan semakin berkembangnya media dan metode pengolahan media audio visual akan memicu perkembangan kreatifitas ide dan konsep cara penyampaian informasi dalam dunia Desain Komunikasi Visual dimasa yang akan datang. Dari keseluruhan proses perancangan video tutorial yang telah dilalui, pada akhirnya penulis menemui kematapan opini untuk bisa menyampaikan beberapa poin saran, yaitu:

1. Saran bagi diri penulis sendiri yang maksudnya adalah untuk mengembangkan motivasi kedepannya semoga bisa meningkatkan hasrat belajar untuk lebih mendalami ukiran digital, dan menemukan cara-cara baru yang jauh lebih efisien dalam mendesain sebuah ukiran digital. Penguasaan keterampilan ini semoga sejalan dengan perkembangan kreatifitas dalam menciptakan metode membagikan pengetahuannya bagi seluruh masyarakat pecinta konten digital Indonesia melalui perancangan video tutorial semacam ini.
2. Untuk kedepannya, semoga para praktisi maupun para desainer yang juga menekuni keterampilan desain dan software pengolah grafis bisa menemukan cara berbagi pengetahuan dengan cara yang lebih kreatif dan menarik dengan mengacu pada kaidah-kaidah Desain Komunikasi Visual.
3. Untuk mahasiswa prodi Desain Komunikasi Visual yang tengah menggeluti setiap *software* kesayangannya, ingatlah kawan bahwa pengetahuan kalian terhadap setiap perangkat lunak itu tak lepas dari peran orang lain, maka tidak ada salahnya jika seandainya kalian sedikit mengembalikan pengetahuan yang kalian pinjam itu kepada orang lain

yang lain sebagai bentuk ucapan terima kasih yang mungkin tak sempat terbahasakan. Ketika kalian telah sampai pada sebuah panggilan jiwa untuk berbagi pengetahuan, pastikan sarana dan prasana yang kalian butuhkan untuk keperluan eksekusi berada dalam jangkauan dan kemampuan kalian, karena efektifitas sebuah perancangan desain video tutorial tidak dapat digaransi oleh biaya produksi yang tinggi. Utamakan selalu ide konsep dan kreatifitas.

4. Untuk masyarakat luas, mari dengan segenap kemampuan dan latar belakang masing-masing, kita turut berkontribusi dalam usaha mempertahankan seni dan budaya tradisional Indonesia dengan cara apapun yang kita bisa. Agar kedepannya nilai seni budaya lokal nusantara bukan lagi menjadi sesuatu yang diajarkan dengan setengah paksaan kepada generasi penerus setelah kita.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Bastomi, Suwaji. *Seni Ukir*. Semarang: IKIP Semarang, 1982.
- Craig, James. *Designing Typefaces*. New York: Watson-Guption Publications, 1980.
- I Made Pande Artadi, S.Sn., M. Sn. "Keketusan, Pepatraan dan Kekarangan." *Jurnal Umum*, Juni 2010: 2-3.
- Rustan, Suriyanto. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. *Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra, 2009.
- . *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2005.

### Website:

- Borneo Dayak Exotic. Indonesia the Origin Asia. Maret 14, 2011. <http://borneo-dayak-exotic.blogspot.co.id> (diakses pada Nopember 2, 2015).
- Dayak Lovers. Twitter. Januari 1, 2012. <https://twitter.com/proudtodayak> (diakses pada Nopember 2, 2015).
- Dewata, Sangiang. Kaskus. Juli 15, 2015. <http://www.kaskus.co.id/thread/55a680a2c0cb1700768b4567/mengenal-berbagai-macam-motif-seni-lukis-suku-dayak/> (diakses pada Nopember 2, 2015).
- Imrie, Pat. creativebloq.com. July 4, 2014. <http://www.creativebloq.com/3d/10-things-you-probably-didnt-know-you-could-do-zbrush-71412184> (diakses pada November 15, 2015).
- investintech.com. investintech.com. 2013. <http://www.investintech.com/resources/articles/adobehistory/> (diakses pada november 15, 2015).

Mings, Josh . solidsmack. Juli 17, 2014. <http://www.solidsmack.com/software-hardware-reviews/luxion-keyshot-5-reviewed-faster-leaner-addition-designers-toolkit/> (diakses pada Oktober 26, 2015).

Mings, Josh . solidsmack.com. Juli 17, 2014.  
<http://www.solidsmack.com/software-hardware-reviews/luxion-keyshot-5-reviewed-faster-leaner-addition-designers-toolkit/> (diakses pada Oktober 26, 2015).

Pixologic.Inc. zbrush.com. 2015. <http://pixologic.com/zbrush/features/overview/> (diakses pada november 15, 2015).

sketchup.com. sketchup story. 2015. <http://www.sketchup.com/about/sketchup-story> (diakses pada november 15, 2015).

videohelp.com. videohelp.com. 2015.  
<http://www.videohelp.com/software/Adobe-After-Effects/version-history> (diakses pada november 15, 2015).

