

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Perancang menyadari adanya tiap-tiap kalangan target *audience* memiliki karakter masing-masing dalam menangkap pesan. Oleh sebab itu dalam membuat cerita asal-usul kota kota Rembang, perancang menyusun rancangan bentuk tiga dimensi sesuai dengan karakter target audiensnya yaitu anak-anak usia 6-15 tahun pada kalangan masyarakat umumnya.

Target audiens pada range usia anak-anak ini tentunya berbeda dengan target audiens berusia dewasa. Kejelasan cerita serta menariknya kemasan cerita serta penyampainnya menjadi pertimbangan utama dalam pemvisualan asal-usul kota Rembang yang menjadi topik utama dalam rancangan karya disain komunikasi visual ini. Kejelasan dan menariknya desain menjadi hal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penyampaian pesan sebagai bentuk komunikasi terutama bagi anak-anak.

Sebagai media utama penyampaian cerita asal-usul kota Rembang ini perancang menggunakan *diorama* sebagai media komunikasi. *Diorama* yang berisi mengenai gambaran adegan-adegan penting asal-usul kota Rembang ditampilkan dalam bentuk realis untuk membantu audiens mengenal dan memahami dengan benar situasi dan karakter alam serta tokoh penting dalam asal-usul kota Rembang. *Diorama* ini pun disertai audio sebagai penyampai cerita, mempunyai daya efektif untuk memberi ilustrasi terhadap target audiens untuk memahami isi cerita. Melalui diorama target audiens dibawa pada suasana dan kenampakan alam kota Rembang seperti aslinya. Gambaran tokoh-tokoh sejarah

kota Rembang pun menjadi jelas oleh patung-patung tokoh *diorama* yang dibuat seperti karakter dan atribut aslinya. Beserta gerakan-gerakan yang menjadi penanda pada setiap peristiwa yang dihadirkan dalam tiap ruang *domenya*.

*Audio* dalam *diorama* pun menjadi media penting dalam melengkapi tiap adegannya. Perancang membuat rangkaian cerita dengan bahasa lisan yang mudah dimengerti oleh anak-anak. Menggunakan intonasi cerita yang dibacakan oleh *audio talent* secara tidak tergesa dengan lafal yang jelas pula. Bahkan dalam cerita lisan *audio* pada *diorama* ini, perancang menyertakan latar musik yang disesuaikan dengan alur cerita pada tiap adegannya. Termasuk pula karakter musik khas China yang berpadu musik Jawa turut disertakan dalam *diorama* ini. Untuk membantu audiens semakin masuk dalam suasana sesungguhnya dalam tiap peristiwa *diorama* yang menjadi rangkaian cerita asal-usul kota Rembang ini.

Untuk semakin mendukung berkesannya cerita dalam benak audiens, perancang juga menyertakan media komunikasi pendukung seperti relief peta wilayah daerah Bonang, cerita bergambar, *booklet* serta poster. Relief kota Rembang dirancang untuk memberi gambaran mengenai tekstur alam dan kenampakan alam secara lebih jelas, khususnya daerah Bonang sebagai bagian dari wilayah kota Rembang. Perancang pun membuat cerita bergambar berupa komik pendek yang menceritakan asal-usul kota Rembang dengan bentuk dialog serta gerak adegan per adegan seperti komik pada umumnya. Demikian pula perancang membuat *booklet* berupa photo-photo tiap adegan dalam *diorama* beserta narasinya. *Booklet* ini dibuat sebagai *repetisi* untuk menegaskan kembali berupa gambar dan tulisan akan cerita asal-usul kota Rembang. Sehingga

memudahkan audiens mengingat cerita asal-usul kota Rembang. Selain itu, perancang juga membuat Poster yang berisikan *action figure* dalam asal-usul kota Rembang ini. Berupa gambaran mengenai tokoh-tokoh utama dalam cerita asal-usul Kota Rembang seperti Sunan Bonang dan Dampo Awang. Agar tokoh-tokoh ini pun menjadi berkesan dalam benak audinens meski selepas dari mendengar maupun membaca cerita asal-usul kota Rembang.

Dalam mencapai tujuan perancangan penyampaian cerita asal-usul kota Rembang, yang mengarah pada tertanamnya rasa cinta terhadap daerah sendiri serta kekayaan intelektual berlatar budaya masyarakat Rembang sejak masa anak-anak, perancang membuat desain komunikasi visual secara lengkap melalui berbagai media dalam bentuk tiga dimensi maupun dua dimensi. Setelah diwujudkan rancangan media ini, perancang berharap bahwa media komunikasi ini mampu mengenalkan sejarah kota Rembang minimal kepada warga masyarakat kota Rembang sendiri. Sebagai cerita *vokloore* yang tervisualisasikan sehingga lebih memberi gambaran jelas mengenai cerita rakyat yang ada.

Rancangan komunikasi visual ini pun tak hanya bisa dipakai untuk memvisualkan cerita asal-usul kota Rembang. Namun bisa diterapkan untuk memvisualkan mengenai sejarah daerah diberbagai wilayah mana pun. Karena bentuk-bentuk media komunikasi yang dipakai merupakan bentuk universal berupa gambar yang dilengkapi bentuk *audio* maupun tulisan yang dapat disesuaikan dengan budaya yang hendak diangkat dalam cerita atau pesan yang ingin disampaikan. Perancang pun berharap agar disain ini mampu menjadi

kontribusi bagi pendidikan maupun wujud nyata dalam karya dimasyarakat. Yaitu dengan menjadikan rancangan ini sebagai referensi untuk membuat karya komunikasi visual di masyarakat.

## **B. Saran**

Desain komunikasi kota Rembang ini dirancang dengan menyesuaikan target audience anak-anak pada masyarakat kota Rembang. Demikian pula telah meliputi berbagai media, mulai dari media utama diorama hingga media pendukung yaitu poster, komik pendek, *booklet* serta peta wilayah Bonang sebagai penunjang komunikasi visual. Akan tetapi perancang menyadari bahwa perencanaan ini pun memiliki peluang untuk semakin dikembangkan.

Desain komunikasi yang telah dirancang ini pun sangat membebaskan bagi perancang-perancang lain untuk lebih menuangkan kreatifitasnyadan inovasi baru terhadap desain. Seperti pada bentuk *action figure* dan detail gerakan-gerakan maupun ekspresi tiap tokoh. Hingga pada pemilihan media yang hendak dipakai.

Dengan adanya perkembangan jaman dan teknologi di masa kini dan mendatang, perancang tidak membatasi rancangan komunikasi visual ini pun bisa dipadukan semakin disempurnakan terutama dalam tehnik perancangannya. Untuk semakin memperjelas dan mempermudah proses penyampaian pesan yaitu isi cerita kepada target audiensnya. Sehingga dapat diterima oleh masyarakat sesuai jamannya.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU :

Tim Peneliti Jurusan Sejarah Sastra Universitas Diponegoro Bekerja Sama dengan Pemda Tingkat II Rembang, *Sejarah dan Hari Jadi Kabupaten Dati II Rembang* ( untuk kalangan sendiri).

Kusaeri,YS , *Dongeng Rakyat Kabupaten Rembang jilid 1*, Duta Mulia, Rembang, 2009

Sugianto, Wardoyo, *Diktat Kuliah Pengetahuan Bahan Seni Lukis* (Yogyakarta: Institut Seni Indonesia,1999).

John Montague, *Dasar-dasar Gambar Perspektif Edisi Kedua* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2001) Hlm.7,8

Ong Hok Ham, *Refleksi Historis Nusantara* ( Jakarta:Kompas,2002), hlm.174.

### WAWANCARA :

Wawancara dengan Slamet Riyanto (Guru Sejarah dan Tim Pengarang buku Asal-usul Kota Rembang). Rembang, 20 Januari 2010. Lihat juga Legenda Asal Usul Kota Rembang, WWW.REMBANG.COM, diunduh Selasa, 24 Februari 2010.

### INETRNET :

Definisi Diorama, (*online*), diunduh dari <http://artikata.com/arti-51564-diorama.php>, dikunjungi pada tanggal 9 Maret 2010.

Legenda Asal Usul Kota Rembang, [www.wongRembang.com](http://www.wongRembang.com), diunduh Selasa, 24 Februari 2010.

Media Pembelajaran Tiga Dimensi, (*Online*), diunduh dari [webblog.sihkabuden.html](http://webblog.sihkabuden.html), dikunjungi pada tanggal 9 maret 2010.

Pengertian Bentuk, (*online*), diunduh dari <http://kcr9.blogspot.com/2010/05/pengertian-bentuk.html>, dikunjungi pada tanggal 9 Maret 2010.