

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Desain Komunikasi Visual tidak hanya semata tentang bagaimana merancang bentuk visual tertentu se-estetik mungkin, unsur lain yang tidak kalah utama adalah aspek komunikatif. Komunikatif dalam hal ini adalah pesan maupun tujuan yang ingin disampaikan dapat mudah diterima oleh target *audience*. Maka, tantangan dalam bidang disiplin ilmu ini adalah menyampaikan suatu pesan maupun tujuan melalui media visual yang pas sesuai dengan fungsinya. Hal ini bertujuan untuk menghindari unsur ‘over estetik’ yang akan mengurangi daya komunikatif suatu rancangan/ desain. Maka tugas dalam perancangan buku ini adalah, bagaimana menggabungkan kedua unsur tersebut secara tepat, agar maksud dan tujuan utamanya dapat tersampaikan kepada target *audience* sesuai sasaran.

Dalam konteks perancangan *handbook* “Barisan Raksasa Api Tanah Jawa” pesan serta tujuannya adalah menyampaikan informasi dan edukasi dalam mengenal dan menjelajahi 20 gunung berapi pulau Jawa, kepada masyarakat umum khususnya penggiat aktivitas pendakian gunung. Melihat dari konteks tersebut, maka aspek Desain Komunikasi Visual yang diterapkan dalam perancangan tersebut dipilih dengan didominasi oleh pendekatan ilustrasi foto, tujuan dari penerapan tersebut tidak lain adalah unsur kejelasan yang lebih dibanding melalui ilustrasi *drawing*. Penerapan tersebut dirasa akan lebih menggambarkan nuansa/keadaan sebenarnya sesuai yang diharapkan (lebih real/nyata), sesuai dengan konteks pembahasan. Maka dengan begitu, unsur penyampaian suatu pesan/tujuan akan sesuai sasaran. Tanpa mengurangi unsur penekanan daya estetik yang disajikan kepada target *audience* melalui foto serta tata letak/lay-out yang menarik. Maka dapat disimpulkan, unsur utama dalam desain perancangan ini lebih kepada menata segala unsur estetik menjadi satu kesatuan dalam sebuah media yang komunikatif/ mudah diterima.

Dalam usaha untuk tercapainya sebuah pesan/tujuan secara maksimal, ilmu dalam bidang desain komunikasi visual tentu tidak dapat berdiri sendiri, mengingat bidang tersebut hanya sebatas strategi dalam cara penyampaian. Maka dalam proses perancangannya, secara tidak langsung akan melibatkan lintas dalam berbagai bidang disiplin ilmu, dalam kepentingan penelitian/riset. Sebagai contoh analogi : “bagaimana seseorang dapat menyampaikan suatu pesan? Jika seseorang tersebut tidak mengerti akan apa yang mereka sampaikan?” maka aspek penguasaan suatu konten/pesan, tentu harus dikuasai terlebih dahulu oleh si-penyampai (desainer desain komunikasi visual).

Dalam hal perancangan *handbook* “Barisan Raksasa Api Tanah Jawa” ini, tentu turut mempelajari aspek ilmu lain. Sebagian diantaranya meliputi bidang Geologi/Vulkanologi, Antropologi, serta Sejarah, walaupun dengan taraf pemahaman yang sederhana. Disamping itu, konten dalam pendakian ke-20 gunung berapi (*Mountainering*) yang disampaikan dalam *handbook*, tentu cukuplah dikuasai perancang, mengingat pesan/penulisan tersebut bersumber pada pengalaman empiris dari hasil penelitian/riset langsung si-perancang. Tujuan dari pendalaman berbagai unsur bidang di luar desain komunikasi visual tersebut, semata demi aspek usaha dalam menyajikan segala pesan/ konten secara maksimal/sempurna.

Perancangan dalam *handbook* “Barisan Raksasa Api Tanah Jawa” ini tentu sedikit berbeda dengan karya-karya mahasiswa desain komunikasi visual lainnya, mengingat banyaknya konten teks/tulisan, sebagai unsur ‘pengarsipan’ di setiap konteksnya. Tujuan mengenai hal tersebut “diluar dari konteks ilmu perancangan media dalam desain komunikasi visual” adalah mengedukasi akan betapa pentingnya budaya menulis. Mengingat Indonesia, kiranya tergolong sebagai bangsa dengan kebudayaan/kebiasaan menulis yang cenderung kurang, terlihat dari berbagai tradisi serta sejarah yang rancu/ minim data. maka diharapkan untuk kedepannya dapat turut menjadi pemicu sebuah atmosfer budaya menulis, khususnya bagi ciftas/mahasiswa desain komunikasi visual itu sendiri sebagai *ploting* dalam lingkup yang terkecil.

B. Saran

Berkaitan dengan hasil dari penelitian serta perancangan tersebut diharapkan, kedepannya, baik perancangan maupun kualitas konten dapat lebih dikembangkan dan disempurnakan.

Saran bagi khususnya para desainer muda, disisi lain harus terus dapat berinovasi dalam menciptakan karya-karya yang kreatif, juga harus lebih giat dalam memperluas wawasan akan banyak hal, hingga jangkauan lintas disiplin ilmu lain, salah satunya dengan cara membudayakan membaca dan menulis. Mengingat dengan wawasan yang kuat akan melahirkan sebuah gagasan/ ide yang tentunya dapat direalisasikan tidak sebatas dalam bentuk karya desain yang kreatif, melainkan juga bermanfaat bagi masyarakat.



DAFTAR PUSTAKA

Arif, Ahmad. 2013. *Ekspedisi Kompas Hidup Mati Di Negeri Cincin Api*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.

Agustin, Hendri. 2005. *Mendaki Gunung*. Yogyakarta: BIGRAF Publihsing.

Maynard, Cristopher. 1974. *Planet Earth*. London: Grisewood & Dempsey Ltd.

Muhamad, Ardisson. 2010. *Merapi*. Surabaya: Portico Publishing,

Muzil, Alzwar, Hanang Samodra dan Jonathan J. Tarigan. 1988. *Pengantar dasar Ilmu Gunungapi*. Bandung: Nova.

Wijaya Harry dan Christian Wijaya. 2011. *Rekam Jejak Pendakian ke 44 Gunung di Nusantara*. Yogyakarta : Andi.

2004. *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. Jakarta: PT. Delta Pamungkas

Laman :

agusmahendrachelenx.blogspot.co.id/2008/12/sejarah-mendaki-gunung-dan-panjat.html

belantaraindonesia.org/2013/01/mendaki-gunung-itu-apa.html

id.wikipedia.org/wiki/Cincin_Api_Pasifik

ilmu-pendidikan.net/pustaka/buku/jenis-terbitan-buku-di-perpustakaan

pengertianahli.com/2013/11/pengertian-dan-jenis-gunung-api.html

pengertianmenurutparaahli.com › DEFINISI

pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-informasi-dan-contohnya

rusmiatiningsih.blogspot.co.id/2013/10/handbook.html

senibudayaku.com/2017/01/gambar-ilustrasi-pengertian-fungsi-dan-contoh-gambar-ilustrasi.html