

BAB V

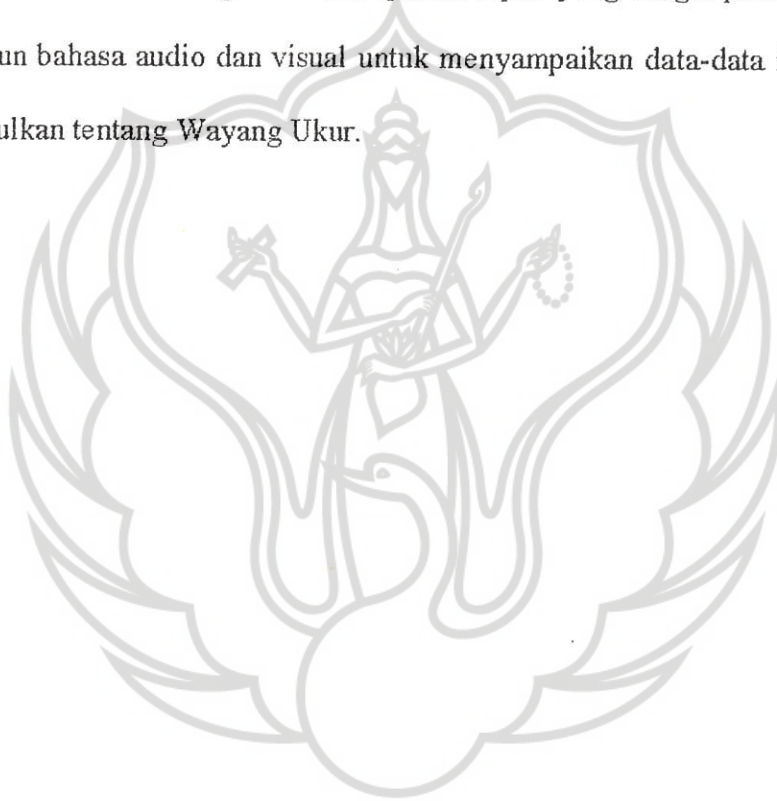
PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Karya ini merupakan penginformasian kembali data-data yang didapat tentang Wayang Ukur, dan dikemas dalam bentuk dokumentasi video pendidikan untuk ditransmisikan kepada target audiens.
2. Untuk mencapai keberhasilan transmisi informasi, data-data yang penuh dengan muatan informasi harus diterjemahkan secara cermat ke dalam bahasa audio dan visual, sehingga dalam pengungkapannya, narasi tidak menjadi sebuah pidato dan gambar hanya sebagai tempelan saja, tetapi antara narasi dengan gambar menjadi bahasa yang saling melengkapi.
3. Mengerjakan karya audio visual dengan bentuk video pendidikan yang berdurasi cukup panjang ini tidaklah mudah, karena dalam penyajiannya harus dapat mengatasi kejemuhan para pemirsanya. Untuk mengatasi ini diperlukan teknik *story-plot* yang bagus dan ditampilkan dalam gambar-gambar yang *gimmick*.
4. Untuk dapat menghasilkan suatu *story-plot*, diperlukan kemampuan dan seni untuk merangkaikan data-data, dan untuk menghasilkan gambar-gambar yang *gimmick* diperlukan pemahaman terhadap karakter obyek dan peralatan perekam obyek.
5. Untuk obyek wayang kulit yang mempunyai karakter magis, dalam perekamannya juga harus memperhatikan aturan-aturan tradisional, sehingga *sajen* dan peralatan tradisional tertentu juga mutlak diperlukan.

B. Saran

Karya ini merupakan karya yang bersifat subyektif dalam pendokumentasiannya. Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk mendokumentasikan Wayang Ukur ini, dan ada banyak pula sisi-sisi yang dapat diangkat. Dari pengalaman subyektif mendokumentasikan Wayang Ukur ini maka disarankan hal mengenai *story-plot*, pemilihan kata-kata dan gambar merupakan aspek yang sangat perlu diperhatikan dalam menyusun bahasa audio dan visual untuk menyampaikan data-data informatif yang telah dikumpulkan tentang Wayang Ukur.



DAFTAR ISTILAH

- Adobe Photoshop : Program komputer yang biasa digunakan untuk mengolah dan memberikan efek-efek artistik pada gambar-gambar foto.
- Adobe Premiere : Program komputer yang biasa digunakan untuk mengolah, mengedit, dan memberikan efek-efek artistik pada gambar-gambar bergerak.
- Asymetrix 3D FX : Program komputer yang biasa digunakan untuk membuat animasi 3 dimensi.
- Asymetrix Digital Video Producer : Software komputer yang mempunyai fungsi sama dengan program Adobe premiere.
- Cast : Pemeranan.
- Cut to : Istilah untuk pemotongan gambar yang kemudian dilanjutkan pada penyambungan gambar yang lain.
- Cool Edit Pro : Program komputer yang biasa digunakan untuk mengolah dan mengedit suara dan musik.
- Dolly : Alat yang digunakan untuk menggerakkan kamera.
- Dubbing : Istilah untuk pengisian suara pada gambar-gambar yang sudah diedit.
- Fade in : Istilah untuk muncul secara perlahan. Pada gambar, munculnya gambar berangsur secara perlahan. Demikian juga pada suara dan musik

Fade out	: Istilah untuk menghilang secara perlahan. Pada gambar, hilangnya gambar dengan cara perlahan. Pada musik dan suara, hilangnya berangsur lirih secara perlahan.
Features	: Bentuk dari sebuah dokumenter audio visual
Sajen	: Persembahan untuk roh/makhluk halus.
Shot	: Pengambilan gambar
Scene	: Serangkaian pengambilan gambar
Sequence	: Sebuah babak yang terdiri dari beberapa scene
Speed motion	: Kecepatan gerakan gambar, diatur dengan menambah atau mengurangi jumlah gambar dalam hitungan per detiknya.
Still life	: Gambar obyek yang diam.
Storyboard	: Penterjemahan skenario ke dalam disain gambar untuk membantu proses pengambilan gambar dan editing.
Story line	: Garis besar cerita
Story plot	: Alur cerita.
Transisi cross dissolve	: Perpindahan gambar dengan memunculkan gambar yang satu dan menghilangkan secara perlahan gambar yang lain disertai penumpukan gambar.
Transisi cross zoom	: Perpindahan gambar dengan mendekatkan gambar yang satu dan menjauhkan gambar yang lain.
Transisi cube spin	: Perpindahan gambar dari gambar yang satu ke gambar yang lain dengan efek kubus yang diputar mendatar.

Transisi Stretch in : Perpindahan gambar dengan menghilangkan secara perlahan gambar yang satu dan memunculkan gambar yang lain dengan sebuah efek seperti ditarik.

Transisi Zoom Boxes : Perpindahan gambar dengan membesarkan gambar yang satu dalam beberapa kotak untuk menutup gambar yang lain.

Transparansi Blue screen : Warna biru dalam gambar yang ditransparansi akan menjadi transparan, sehingga gambar lain yang ditumpuk akan kelihatan.

Transparansi Multiply : Gambar yang ditransparansi akan menjadi transparan, dan gambar yang ditumpuk akan menjadi kelihatan.

Transparansi luminance : Gambar yang ditransparansikan akan menjadi transparan pada bagian yang gelap atau yang terang, tergantung pada pengaturannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Nasution, Z., Prinsip-prinsip Komunikasi untuk Penyuluhan , Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, Jakarta, 1990
- Rogers E. M., dan Shoemaker, F.F., Communication of innovation: A cross-cultural Approach. New York: The Free Press, 1971
- Rogers E.M., dan Shoemaker, F.F., Diffusion of innovation , New York: The Free Preess, 1982
- Soedarso Sp., Wanda, Suatu Studi tentang Resep Pembuatan Wanda-wanda Wayang dan Hubungannya dengan presentasi Realistik, Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara, Javanologi, Direktorat Jendral Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Yogyakarta, 1986
- Sukasman, Wayang Kulit Purwa Dilihat dari Segi Seni Rupa , Proyek Javanologi, Direktorat Jendral Kebudayaan, Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan, Yogyakarta, 1986
- Sukasman, “ Segi Seni Rupa Wayang Kulit dan Perkembangannya”, Dalam buku “Kesenian, Bahasa, dan Folkfor Jawa”, Soedarsono (editor), Proyek penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara, Javanologi, Direktorat Jendral Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebbudayaan , Yogyakarta, 1986
- Umar kayam, sebuah catatan untuk Litbang Senawangi, Jakarta, Majalah Cempala, Februari 1997