

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Ketidak tahuan para *bikers* ataupun pegiat *Kustom Kulture* lainnya serta masyarakat umum tentang dunia *Kustom Kulture* itu sendiri disebabkan karena kurangnya referensi yang mendalam serta informasi dari *Kustom Kulture* tersebut yang susah diakses karena perbedaan jarak dari budaya Indonesia dengan budaya dari luar. Perancangan *zine* ini ditujukan untuk memecahkan masalah yang terjadi dikalangan para *bikers* maupun pegiat *Kustom Kulture* saat ini. *Zine* dipilih sebagai bentuk media alternatif dikarenakan kemungkinan untuk lebih luwes dan lebih dekat dengan *target audience* dimana *target audience* lebih diutamakan pada mereka yang memiliki ketertarikan di dunia otomotif dan dunia kesenian.

Setelah naskah disusun dan data visual telah terkumpul dari nara sumber, kemudian naskah tersebut disusun untuk dirancang *layout* beserta ilustrasinya. Perancangan *zine* ini menggunakan gaya *layout* dan ilustrasi yang menunjukkan karakter dari para *artist* sebagai narasumber dalam *zine* ini, agar menyampaikan kepada *target audience* dari gagasan-gagasan mereka.

B. Saran

Selama proses mendapatkan data dalam menyusun naskah mengalami beberapa kendala, sebutlah narasumber sulit menyampaikan gagasannya, susahnya mendapatkan data visual dari beberapa *artist* dalam *zine* ini sehingga penulis perlu mencocokkan gaya dari beberapa *artist* tersebut.

Untuk mereka yang membahas selanjutnya perlu membantu pengarsipan data visual para *artist* baik dalam *zine* ini maupun diluar *zine* ini. Perlu pula membahas lebih banyak para *artist* yang juga belum terjangkau dan belum dibahas serta perlunya menyebarkan pengetahuan ini tidak hanya dalam bentuk cetak saja, namun perlu pengembangan media yang lebih luas agar dapat mencakup lebih banyak *audience* dalam mengapresiasi *Kustom Kulture*.

DAFTAR PUSTAKA

Bibliografi

Artini R, Kusmiati, (1999). *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*, Jakarta: Djambatan.

Craig, James, (1990). *Basic Typography: Design Manual*, New York: Watson-Gutpil Publication.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, (1989). Balai Pustaka: Jakarta.

Landa, Robin, (2005). *Graphic Design Solution*. New York: Wadsworth Publishing.

Schender, George, (1977). *Perihal Cetak Mencetak*. Yogyakarta: Kanisius.

Tarigan, Erick Gideon, (2005). *Tinjauan Desain Sampul Buku Rohani Kristen Terbitan ANDI*. ISI Yogyakarta: skripsi sarjana tak diterbitkan.

Tim Leksikon Grafika, (1979). *Tata Letak da Perwajahan*. Jakarta: Pustaka Grafika Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Turnbull, Arthur T. & Russel N, (1987). *The Graphic of Communication*. London: Baird.

Wikandari, Made Primaswari, (2007). *Studi Tentang Zine Sebagai Media Alternatif Indie Di Indonesia*. ISI Yogyakarta: Skripsi tidak diterbitkan.

Majalah

Majalah Concept, Vol 2 Edisi 12, 2006. PT. Concept Media, Jakarta

Nugroho, Wahyu. 2005. Mata Baca Volume 3 No 6, Gramedia, Jakarta.

Arian. 2002. Trolley Magazine Volume 2 No 9, PT. Interstate Asia, Bandung.

Webtografi

<http://kustomfest.com/kustomfest-2013-dan-maestro-pinstriping-hirowildmanishii/>.

<http://kustomfest.com/magic-ink-magz-konten-kustom-kulture/>

<http://www.desainstudio.com/2011/11/perbedaan-typeface-dan-font.html>.

<http://www.motor-modif.com/profile-detail/166/rio-bronx-spesialis-pinstriping>.

<https://www.facebook.com/freeflow.kustom..>

<http://aspirasionline.com/2016/01/mengenal-media-alternatif-bernama-zine/>.

http://www.goodreads.com/book/show/21087.notes_from_undergroud.

<http://beritagar.id/artikel/otomotif/mengenal-jiwa-modifikasi-kendaraan-melalui-kustomfest>.

<http://magicinkmagz.com/kustom-kulture/>

<http://indonesiaartnews.or.id/>

http://en.m.wikipedia.org/wiki/kustom_kultur

