

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Perancangan Sultan Hamengku Buwana IX merupakan salah hasil permasalahan sarana pembelajaran sejarah biografi pahlawan. Dengan menggunakan media *motion comic* penulis ingin menunjukan target audience pemuda laki-laki berumur 17-25 tahun, dengan pertimbangan bahwa pada saat umur-umur tersebut adalah masa peralihan dari masa remaja ke masa dewasa.

Merancang *motion comic* yang bertemakan sejarah Sultan Hamengku Buwana IX ini melakukan beberapa observasi informasi dan observasi visual yang masih berhubungan dengan kondisi fisik Yogyakarta pada saat itu.

Dalam proses perancangan *motion comic* Sultan Hamengku Buwana IX banyak ditemui hambatan-hambatan yang cukup berpengaruh besar terhadap hasil akhir karya ini, diantaranya yaitu :

1. Suatu tantangan yang tidak mudah menciptakan suatu permasalahan yang bersinggungan dengan sejarah, harus memiliki sumber yang harus valid, memiliki referensi gambar yang cocok pada masa lalu.
2. Kurang memadainya spesifikasi komputer untuk proses produksi sehingga memerlukan waktu yang lama dalam proses pengerjaan.

Kinerja komputer sempat terhambat dikarenakan *hardisk* sempat rusak dikarenakan *overload*.

3. Keterbatasan waktu, tenaga dan ilmu dalam ilustrasi dan *motion* sehingga berpengaruh pada hasil akhir perancangan.

B. SARAN

Sebuah karya *motion comic* dapat menjadi lebih menarik jika dibangun oleh perancangan karakter yang kuat, yang dapat mendukung isi cerita. Maka hendaklah dilakukan perancangan karakter secara matang mulai dari desain karakter hingga pengaplikasiannya dalam bentuk *motion comic*.

Bagi mereka yang tertarik dan mulai terjun ke dalam dunia komik, terutama *motion comic*, ada beberapa saran yang bisa dipelajari, yaitu :

1. Pelajari skill mendasar dari komik, yaitu menggambar, terutama anatomi, karena ilmu ini akan seringkali dipakai dalam ilustrasi *realist* atau kartun, perbanyak imajinasi dengan membaca buku, perbanyak membaca komik atau menonton film untuk dapat memperbanyak pengambilan sudut gambar.
2. Dalami karakter sedalam mungkin, jika akan mengangkat sebuah sejarah kenali dengan beberapa sudut pandang. Dengan begitu pesan dapat disampaikan akan tersampaikan ke target audiens.
3. Spesifikasi komputer paling tidak sudah memenuhi syarat minimum yang dibutuhkan untuk menjalankan software yang dibutuhkan. Semakin tinggi spesifikasi komputer tersebut maka akan semakin baik

kinerjanya. Prsesor dan RAM merupakan faktor utama yang mempengaruhi cepatnya proses *rendering*. Sediakan ruang *Hard Disk* yang cukup untuk menyimpan hasil reneran yang biasanya membutuhkan ruang/*space* yang sangat banyak.

4. Pelajari berbagai *software* dan *plug in* yang dapat mendukung *motion comic*, terutama yang berhubungan dengan *motion*, seperti *Adobe Flash*, *After Effect*, *Mocca for After Effect*, *Adobe Photoshop*, dan *Adobe Illustrator*. Dengan menguasai beragam *software*, kita dapat selalu memiliki alternatif pemecahan masalah yang kita hadapi dalam proses pembuatan *motion comic*.

Perancangan *motion comic* Sultan Hamengku Buwana IX ini diharapkan dapat menjadi sebuah karya yang bermanfaat terutama bagi perkembangan keilmuan di bidang Desain Komunikasi Visual.

Semoga Karya ini dapat memberikan sumbangan yang cukup berarti bagi dunia *motion comic* di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Ageng Rama Pangestu, *Kebudayaan Jawa : Ragam Kehidupan Kraton dan Masyarakat di Jawa 1222 – 1998*. Yogyakarta : Cahaya Ningrat, 2007.

Almanak Dewi, *Yogyakarta*. Yogyakarta : Bentara Budaya Yogyakarta, 2012.

Bonneff, Marcel., *Komik Indonesia*. Jakarta : KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 1998.

Julius Pour dan Nur Adji (ed), *Sepanjang Hayat Bersama Rakyat; 100 Tahun Sri Sultan Hamngku Buwana IX*. Jakarta : Kompas, 2012.

Koendoro, Dwi., *Yuk, Bikin Komik*. Bandung : Mizan Media Utama (MMU), 2007.

Maharsi, Indira., *Komik : Dunia Tanpa Batas*. Yogyakarta : Katabuku, 2011.

Roem Mohammad, Mochtar Lubis, Kustiniyati Mochtar, S. Maimoen, *Takhta Untuk Rakyat : Celah – Celah Kehidupan Sultan Hamengku Buwana IX*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2011.

Tautan :

Motion Grafis di akses pada tanggal 22 September 2012, jam 23.15 WIB.
(<http://www.crishdesign.com/books/Creating-Motion-Graphics/index.html>)

Pengertian Motion Grafis di akses pada tanggal 22 September 2012, jam 23.15 WIB
(<http://chugygogog.blogspot.com/2009/09/motion-graphic-atu-bumper.html>)

Pengertian Motion Grafis di akses pada tanggal 22 September 2012, jam 23.15
WIB (<http://prinawan.wordpress.com/2009/10/23/apa-sih-animasi-itu/>)

Asal mula nama Nusantara di akses pada tanggal 18 Februari 2014, jam 20.00
WIB
(<http://legendanusantara.wordpress.com/legenda-nusantara/arti-nama-indonesia-nusantara-dan-asal-usulnya/>)

Sejarah Komik di akses pada tanggal 18 Februari 2014, jam 20.00 WIB
(<http://www.slideshare.net/bapakranger/02-sejarah-komik-menuju-masa-depan/>)

Pandangan Komik terhadap perkembangan anak, di akses pada tanggal 21
Maret 2014, jam 21.00 WIB.
(<http://amirahamalia.wordpress.com/2013/04/14/student-research-di-smpit-aulady/>)

Pengertian Web Komik disaat zaman Modern, di akses pada tanggal 1 Mei
2014, jam 19.00 WIB.
(http://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital)

Pengertian Motion comic, diakses pada tanggal 1 Mei 2014, jam 19.00 WIB
(http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_comic)