

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan karya perancangan “*Motion Graphic Wayang Ukur* karya Ki Sigit Sukasman” merupakan sebuah hasil riset singkat penulis, yang nantinya diharapkan dapat menjadi media edukatif bagi khalayak umum khususnya para generasi muda yang berdomisili di kota Yogyakarta. Dan dapat pula dijadikan salah satu sumber pustaka bagi mahasiswa yang memiliki minat mempelajari hal-hal mendasar tentang keistimewaan yang terdapat pada setiap proses tahap-tahap pengembangan yang terdapat pada Wayang Ukur. Dalam kesadaran, perancangan karya ini hanyalah ringkasan singkat dari perjalanan panjang Ki Sigit Sukasman selama lebih kurang 50 tahun mengabdikan dirinya demi memenuhi kecintaannya terhadap wayang.

Perancangan “*Motion Graphic Wayang Ukur* karya Ki Sigit Sukasman” merupakan salah satu usaha untuk memperkenalkan Wayang Ukur kepada generasi muda yang berdomisili di Yogyakarta. Perancangan ini disusun secara terarah dan menyeluruh didukung dengan konsep kreatif yang lebih menuju *target audience* secara langsung tanpa mengabaikan faktor komunikasinya. Pemilihan warna, ilustrasi, tipografi, maupun penyusunan copy mengacu pada tema utama dan disajikan secara menarik dan komunikatif.

B. Saran

Menentukan sebuah topik perancangan yang menarik merupakan hal utama yang perlu diperhatikan, Namun menariknya hasil akhir perancangan tidak terlepas dari usaha mahasiswa memahami segala aspek pengetahuan yang dibutuhkan untuk perancangan. Untuk dapat menghasilkan sebuah karya perancangan yang memenuhi standar kelayakan, mahasiswa diharapkan mampu memahami sistematika perancangan dengan baik pula. Mempelajari dan memahami latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, batasan

lingkup perancangan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, konsep perancangan dan hal-hal teknis yang mampu mendukung karya perancangan yang baik. Dalam penuh kesadaran, penulis sangat kurang memahami hal tersebut.

Untuk kedepannya, semoga para Mahasiswa DKV yang akan mengambil tema yang sama bisa menemukan cara berbagi pengetahuan dengan cara yang lebih kreatif dan menarik dengan mengacu pada kaidah-kaidah Desain Komunikasi Visual.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Tinarbuko, Sumbo, *Desain Komunikasi Visual: Penanda Zaman Masyarakat Global* (Yogyakarta: CAPS, 2015), pp. 144
- Soelaeman, Munandar, *Ilmu Budaya Dasar* (Bandung: Refika Aditama, 2010), pp. 19
- Mulyono, Sri, *Wayang: Asal-usul, Filsafat dan Masa depannya* (Jakarta: PT.Gunung Agung, 1978), pp. 9
- Paramita, Pradnya, *Ringkasan Sejarah Wayang* (Jakarta: Paramita Pradnya, 1981), pp. 53
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi, *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain* (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), pp. 6
- Mertosedono, Amir, *Wayang: Asal-usul, Jenis dan Cirinya* (Semarang: Dahara Prize, 1986), pp. 7
- Haryanto, S, *Pratiwimba Adiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang* (Jakarta: Djambatan, 1988), pp. 14
- Guritno, Pandam, *Wayang: Kebudayaan Indonesia dan Pancasila* (Jakarta: UI-Press, 1988), pp. 14

Tautan

https://www.academia.edu/8601077/Motion_Graphic (diakses pada tanggal 25 Juni 2018).

<https://journal.kopertis6.or.id/index.php/eks/article/download/49/69> (diakses pada tanggal 2 Juni 2018).

<http://animasidasardv204b.wordpress.com/toegas/12-prinsip-animasi> (diakses pada tanggal 25 juni 2018).

