

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan *Motion Comic* Alih wahana Rubrik Jagading Lelembut Pada Majalah Mingguan Bahasa Jawa Djaka Lodang merupakan jawaban atas kegundahan perancang dalam melihat fenomena yang terjadi pada generasi muda yang tidak mengetahui Majalah Djaka Lodang sebagai sebuah majalah yang mempunyai pesan moral dan falsafah jawa. Selain kondisi tersebut penciptaan karya ini dijadikan landasan penulis untuk memberikan sebuah perancangan media baru yang menarik dan inovatif guna meregenerasi pembaca Djaka lodang dengan rentang umur yang lebih luas.

Pemilihan rubrik Jagading Lelembut dalam perancangan motion komik ini, dikarenakan rubrik tersebut merupakan rubrik andalan dari majalah Djaka Lodang yang berisi tentang cerita - cerita misteri hantu jawa yang unik dan menarik untuk diikuti ceritanya karena karakter cerita misteri banyak digemari oleh sebagian besar kaum muda dan selain itu juga banyak terdapat nilai – nilai moral budaya jawa. Serta dengan motion komik dari rubrik Jagading Lelembut ini dapat memudahkan pembaca mengingat jalan cerita dan semakin menambah kesan misteri pada rubrik tersebut karena *motion comic* mengandung unsur khas yaitu gerak visual dan suara sehingga lebih melekat dalam ingatan.

Adapun hasil perancangan perancangan ini didapatkan beberapa poin penting yang disimpulkan penulis, bahwa:

1. Perancangan *motion comic* merupakan media yang baru yang bisa dijadikan rujukan baru untuk mengenalkan Djaka Lodang sebagai majalah yang menjaga dan melestarikan ideologi jawa karena mengandung unsur komunikatif dan menarik dari segi aspek komunikasi ecara audio maupun visual.
2. Dalam merancang sebuah *motion comic* harus dilakukan riset serta perancangan yang matang terkait dengan analisa yang digunakan, hal

ini akan menjadikan rujukan atas jenis *motion comic* yang akan dirancang, hal ini merupakan aspek pendekatan terhadap target audience supaya media tersebut efektif dalam publikasinya.

3. Perancangan *motion comic* ini selanjutnya harus mempunyai kontinuitas dalam publikasinya, dimaksudkan agar generasi selanjutnya juga dapat mendapatkan materi media publikasi ini secara mudah, baik diruang publik maupun personal seperti aplikasi mobile.

A. Saran & Kritik

Adapun dalam hal proses perancangan *motion comic* rubrik Jagading Lelembut ini mempunyai kendala dan hambatan yang berpengaruh dalam proses perancangannya , selanjutnya penulis akan memberikan poin-point yang perlu dilakukan oleh penulis dan perancang yang tertarik dan mencoba merancang *motion comic* agar kendala yang dihadapi menjadi mudah untuk dipecahkan :

1. Lakukanlah wawancara sebagai bagian wajib dari sebuah riset penciptaan, hal ini akan memudahkan dalam menciptakan sebuah kemudahan dan proses berfikir menjadi ringan dikarenakan data akan menjadi validitas yang bisa menjadi dasar dalam perancangan.
2. Pergunakan komputer dengan spesifikasi yang mumpuni dikarenakan kendala teknis sering terjadi dalam proses perancangan *motion comic*, selalu duplikasi file master jika terjadi sesuatu yang salah maka file master yang satunya masih bisa dipergunakan.
3. Selalu atur manajemen waktu agar proses perancangan selalu tepat dan menjadi perancangan yang tidak baik secara visual dan teknik pengerjaan. Hal ini menadi sesuatu yang sulit dilakukan jika tanpa adanya latihan dijauh hari mengenai manajemen waktu.
4. Gunakanlah aplikasi dan software pendukung dan pelajari beberapa plug in yang penting dalam menciptakan effect dan transisi yang sesuai dengan tema, sehingga menciptakan kesan profesionalisme dalam pengerjaan. Teknik manual dalam aplikasi perancangan *motion comic* juga harus diperhatikan.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Literatur

- Alwi, Hasan. 2000. *Pedoman Ejaan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Fisal-Santhy Sheba, Yudi, dkk. 2010. *Kumpulan Cergam Kampungan : Cerita Syerem*. Jakarta: Gajah Jambon
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta :Kata Buku
- McCloud, Scott. 2008. *Membuat Komik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Sumber Internet

- Ahira, Anne. 2010. *Kosa kata Bahasa Jawa yang Unik*, ,
(<http://www.AnneAhira.com>), diakses tanggal 28 april 2015.
- Anonim. 2010. *Unggah-Ungguh Basa Jawa*, (http://basa_jawa8b.wordpress.com),
diakses tanggal 20 April 2015.
- Hermadi. 2010. *Perlunya Pengenalan Budaya Jawa pada Pembelajaran Tingkat SMP*, ([http:// http://edukasi.kompasiana.com/2010/03/13/perlunya-pengenalan-budaya-jawa-pada-proses-pembelajaran-tingkat-smp/](http://http://edukasi.kompasiana.com/2010/03/13/perlunya-pengenalan-budaya-jawa-pada-proses-pembelajaran-tingkat-smp/)),
diakses tanggal 20 April 2015.
- Ipung. 2011. *Pantang Malu Menggunakan Bahasa Jawa*,
(<http://www.ipung.blogspot.com>), diakses tanggal 4 Mei 2015.
- Jawa Pos. 2008. *Penerapan Hari Bahasa Jawa di Sekolah, Sekolah Khawatir Siswa Terbeban*, (http://jawapos.co.id/index.php?act=detail_c&id=321062),
diakses tanggal 4 Mei 2015.
- Tubiyono. 2008. *Kebijakan Pemerintah Daerah tentang Pemakaian Bahasa Lokal: Studi Kasus Pemerintah Kota Surabaya pada Era Otoda*,
(<http://www.tubiyono.com/template-features/tulisan-ilmiah/makalah/92-kebijakan-pemerintah-daerah-tentang-pemakaian-bahasa-lokal-studi-kasus-pemerintah-kota-surabaya-pada-era-otoda>), diakses tanggal 28 April 2015.
- <http://www.kaskus.co.id/thread/53351ed61f0bc3f06f8b48d5/sejarah-komik-indonesia>
diakses 5 Mei 2015
- <http://www.tamsirstudio.16mb.com> diakses 20 April 2015
- <http://www.ngomik.com> diakses 20 April 2015
- <http://news.detik.com/read/2011/02/26/075423/1579757/466/komikus-surabaya-luncurkan-serial-101-hantu-nusantara> diakses 20 April 2015

http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_comic diakses 21 April 2015

youtube.com/walking_death_motion_comic diakses 21 April 2015

<http://www.djakalodang.co.id/> diakses 21 April 2015









LAMPIRAN



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA**
Alamat Jl. Parangtritis Km. 6,5 phone : (0274) 381590, Yogyakarta

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN**

Nama / NIM : *Kahfi Esha Yusac*
 Jurusan / Program Studi : *Desain Komunikasi Visual*
 Semester : *Sasal/Genap* Tahun Akademik :
 Judul / Tugas Akhir : *Perancangan wahana comic, alih wahana jagadug lembut pada majalah: Drama Loding*

Tanggal	Koreksi/sasaran/perubahan	tanda tangan pembimbing	
		I	II
<i>8/2/15</i>	<i>Wawancara Paksi kercaat</i>		
<i>12/2/15</i>	<i>Referensi King Klu Jaman</i>		
<i>26/2/15</i>	<i>Tentang Motion Komik</i>		
<i>10/3/15</i>	<i>Analisis Permasalahan</i>		
<i>21/3/15</i>	<i>Sinopsis</i>		
<i>24/3/15</i>	<i>Pemecahan Masalah dan Paksi kercaat</i>		

*) coret yang tidak perlu

Pembimbing I/II *



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI RUPA

Alamat Jl. Parangtritis Km. 6,5 phone : (0274) 381590, Yogyakarta

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN

Nama / NIM : Kahfi Eska Wajax / 19811673024
 Jurusan / Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Semester : Gasal/Genap * Tahun Akademik :
 Judul / Tugas Akhir : Perancangan motion comic di wahana Sagading lembut pada masalah *Praktik*

Tanggal	Koreksi/sasaran/perubahan	tanda tangan pembimbing	
		I	II
26/12/15	Ilustrator ker. Antares DL		
30/12/15	Desain pustaka		

* coret yang tidak perlu

Pembimbing III *