

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Museum Wayang Kekayon merupakan museum sejarah yang didirikan untuk menyimpan maupun menampung koleksi wayang. Terhitung ada sekitar 6000 koleksi di Museum Wayang Kekayon. Koleksi-koleksi tersebut tidak hanya berasal dari Indonesia saja, melainkan dari luar negeri pula. Wayang merupakan warisan budaya di Indonesia yang pada tahun 2003 telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai *Masterpiece of the oral and intangible heritage of humanity*. Walaupun Museum Wayang Kekayon tergolong istimewa dengan koleksi wayang yang ada didalamnya, sentuhan desain di museum ini masih terbilang minim. Seperti yang perancang ketahui, keberadaan panduan museum hanya sebatas lembar fotokopian dengan tidak banyak informasi. Kondisi ini membuat perancang memiliki fikiran untuk membuat buku panduan museum dengan sentuhan ilustrasi didalamnya, serta memberikan informasi yang disajikan secara lebih lengkap. Unsur ilustrasi dipilih karena memiliki kekuatan dalam memberikan kesan menarik bagi target audiens.

Selama perancangan buku panduan Museum Wayang Kekayon ini, perancang mendapati sedikit kendala ketika berada dalam tahap proses pengumpulan data visual lingkungan museum. Hal tersebut disebabkan faktor lingkungan museum yang kurang terawat, sebagai contohnya seperti replika zaman manusia purba yang bentuknya sudah tidak dapat teridentifikasi lagi sehingga dengan terpaksa perancang tidak mampu mengilustrasikan replika tersebut. Walaupun perancang dapat menemukan informasi seputar wayang di Museum Wayang Kekayon, namun penyajian informasinya tentu masih perlu diperlengkap lagi, karena bahasan yang disajikan hanya pembahasan wayang di lingkup Museum Wayang Kekayon saja. Harapannya dengan adanya perancangan ini mampu membuat hubungan antara pengunjung dengan

pemandu museum semakin dekat dan dapat menambah antusias pengunjung untuk memahami keseluruhan informasi di Museum Wayang Kekayon.

B. Saran

Pada proses perancangan ilustrasi buku panduan ini, terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan, seperti: melakukan wawancara, melakukan riset data, menganalisis data dan menerjemahkan data-data.

Perancang menyadari dalam perancangan ilustrasi buku panduan Museum Wayang Kekayon ini masih jauh dari kata sempurna. Namun dilain perancang berharap perancangan ilustrasi buku panduan Museum Wayang Kekayon dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain sewaktu menciptakan karya dengan tema yang serupa. Adapun saran-saran demi meningkatnya kreatifitas pada karya yang sejenis, yaitu:

1. Mempersiapkan perencanaan dan perkiraan waktu yang dibutuhkan dalam melakukan tahapan proses pembuatan yang meliputi pelaksanaan riset data, menganalisis data, melakukan wawancara, pembuatan *storyline*, pembuatan sketsa, pembuatan ilustrasi, *layout* buku panduan, hingga proses *finishing* karya sehingga perancangan dapat terealisasikan sesuai batas waktu yang ditentukan.
2. Mampu mempelajari lebih jauh mengenai Museum Wayang Kekayon, sehingga dapat merancang karya dengan materi serupa dengan lebih lengkap dari yang telah perancang buat.
3. Menciptakan buku panduan dengan inovasi yang berbeda, semisal buku panduan yang lebih interaktif ataupun bisa pula buku panduan dengan *finishing* karya yang berbeda.

Dengan penuh kerendahan hati, penulis berharap dengan adanya perancangan ini mampu memberikan manfaat yang baik terutama dalam meningkatkan wawasan mengenai Museum Wayang Kekayon.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Adi, Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset

Kurniasih,Sani.2014. "Strategi – Strategi Pembelajaran" Alfabeta:Bandung:64

Kusumo, Prتامeng. 1993. Menimba Ilmu dari Museum.Jakarta: Balai Pustaka.

Maharsi, Indiria. 2016. Ilustrasi. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta

_____. 2013. Tipografi (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti). Yogyakarta: CAPS Publishing

Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain. Yogyakarta. Faruq, Umar. (1998)

_____. 2010. Nirmana "Elemen-Elemen Seni Rupa dan Desain" Yogyakarta: Jalsutra.

Sihombing, Danton. 2015. Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia

Supriyono, Rakhmat. 2010.Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi.Yogyakarta: CV Andi Offset.

Susanto, Mikke. 2002. Diksi Rupa. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Rustan, Suriyanto. 2008. Layout Dasar & Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama

_____. 2011. Huruf Font Tipografi. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama

_____. 2009. Mendesain Logo. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Tautan:

Choi, Charles Q . "*A curvy body's like a drug for men* ", artikel ini diakses pukul 13.45 WIB, tanggal 26 Desember 2018 dari, (http://www.nbcnews.com/id/35540957/ns/health-skin_and_beauty/t/curvy-body-s-drug-men/#.XC0gyO-c7Qx)

- Crot, Karikartun. “My Karikartun”, artikel ini diakses pada 17.00 WIB, tanggal 25 Desember 2018 dari
(<http://karikartun-crot.blogspot.com/2011/08/my-karikartun-caricature-with-cartoon.htm>)
- Kurniawan, Fitri . “Resensi Buku Cerita Paling Jorok”, artikel ini diakses pada 13.00 WIB, tanggal 17 Desember 2018 dari
(<https://www.parentingid.com/2015/01/resensi-buku-cerita-paling-jorok.html>)
- Mag, Concept . “*Mega interview in Indonesian*”, artikel ini diakses pukul 14.00 WIB, tanggal 17 Desember 2018 dari
(<http://www.ilovemega.com/blog/concept-mag-mega-interview/>)
- Nanda, Refsa . “Aliran gaya senirupa”, artikel ini diakses pukul 13.00 WIB, tanggal 25 Desember 2018 dari
(<https://materikelas.com/aliran-gaya-karya-seni-rupa/>)
- Sjendrojkt . “Karikatur”, artikel ini diakses pada 13.00 WIB, tanggal 17 Desember 2018 dari (<http://karikatur-00.blogspot.com/2015/01/hasil-corentangan.html>)
- Unknown . “Contoh ilustrasi dan aplikasinya dalam visual iklan”, artikel ini diakses pukul 15.00 WIB, tanggal 17 Desember 2018 dari
(<https://caripengetahuan1.blogspot.com/2016/11/contoh-ilustrasi-dan-aplikasinya-dalam.html>)
- Woodcutter. “Speedy Retro”, artikel ini diakses pada 19.00 WIB, tanggal 20 Mei 2019 dari (http://www.fontriver.com/font/speedy_retro/)