

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Keterbatasan media dan informasi mengenai ilmu astronomi di Indonesia serta anggapan masyarakat bahwa ilmu astronomi adalah ilmu yang rumit dipelajari menjadikan generasi muda kurang tertarik untuk mempelajarinya. Hal tersebut merupakan alasan untuk mengenalkan ilmu astronomi melalui media *motion graphics* secara lebih sederhana dan bertahap. Pentingnya mengetahui tentang ilmu astronomi dan penerapannya pada kehidupan manusia menjadikan *motion graphics* mengenal astronomi ini bermanfaat bagi masyarakat.

Pemilihan *motion graphics* sebagai media utama dibantu dengan berbagai media pendukung lainnya pada perancangan ini dibuat untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Pada proses perancangan sebuah solusi dalam bentuk desain, harus melalui tahap-tahap yang harus dikerjakan secara berurutan dan tidak boleh diacak sehingga nantinya sebuah desain yang dihasilkan bisa menjadi solusi pada permasalahan yang akan dipecahkan.

Motion graphics ini berisi tentang pengenalan ilmu astronomi secara singkat seperti apa itu astronomi, perbedaan astronomi dan astrologi, hal apa saja yang dipelajari dalam astronomi yang kemudian dilanjutkan dengan penjelasan tentang cara mempraktekan salah satu metode astronomi dengan cara dan alat yang sederhana.

Visualisasi pada *motion graphics* ini merupakan penyederhanaan dari bentuk-bentuk objek maupun fenomena alam semesta yang rumit dan tidak pernah kita lihat secara langsung dengan mata, penggunaan gaya *flat design* modern dan warna yang solid bertujuan agar target audiens dapat dengan mudah memahami isi pesan yang disampaikan. Selain media utama *motion graphics*, perancangan ini juga menggunakan media pendukung yaitu poster, kaos, kalender, stiker dan *social media post*.

B. Saran

Perancangan tugas akhir *motion graphics* berjudul “Mengenal Astronomi” ini masih belum sempurna, oleh karena itu masih diperlukan beberapa saran yang membangun. Sulitnya menyederhanakan teori-teori ilmiah ilmu astronomi merupakan sedikit kendala pada perancangan ini, oleh sebab itu hendaknya diperlukan pihak yang kompeten di bidang terkait dalam proses pencarian data dan penyederhanaan materi yang akan disampaikan.

Perancangan ini perlu untuk dilanjutkan karena ilmu astronomi akan terus berkembang dan semakin berguna untuk manusia serta bermanfaat untuk generasi masa depan Indonesia.

Proses pengerjaan *motion graphics* ini membutuhkan waktu yang relatif lama dikarenakan durasi totalnya yang panjang, jumlah ilustrasi yang dibutuhkan di dalamnya, dan juga piranti komputer yang digunakan untuk olah digital masih memiliki spesifikasi yang rendah. Dimulai dari pembuatan sketsa *storyboard*, *final storyboard*, *moodboard*, *assembling* dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator, pemisahan tiap *layer asset* ilustrasi, proses *animating*, hingga proses *compositing* di Adobe Premiere Pro.

Perancangan *motion graphics* “Mengenal Astronomi” ini diharapkan bisa menjadi sumber informasi yang menginspirasi, menyenangkan dan bisa menjadi referensi untuk perancangan mendatang sehingga menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aguilar, David. 2014. *Antariksapedia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Blazer, Liz. 2016. *Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics*. Berkeley, California: Peachpit Press.
- DeGrasse Tyson, Neil. 2018. *Astrofisika untuk orang sibuk*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Falah, Fajrul. 2018. *Meluruskan Miskonsepsi Bumi Datar*. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Ridpath, Ian. 2018. *Astronomy A Visual Guide*. London: Dorling Kindersley Limited.
- Sagan, Carl. 2016. *Kosmos*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Suwasono, A.A. 2016. *Pengantar Animasi 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- William, Richards. 2001. *Animator Survival Kit*. Amerika Serikat: Faber and Faber Inc.

Tautan Online

- <https://www.britannica.com/biography/Eratosthenes>
- <https://www.scientificamerican.com/article/measure-earths-circumference-with-a-shadow/>
- <https://www.english-heritage.org.uk/visit/places/stonehenge/history-and-stories/history/>
- <https://www.idntimes.com/science/discovery/peter-eduard/eratosthenes-orang-pertama-yang-berhasil-mengukur-keliling-bumi-exp-c1c2/full>
- <https://www.infoastronomy.org/2017/04/apa-pentingnya-belajar-astronomi.html>
- <https://www.space.com/16014-astronomy.html>
- <https://www.lapan.go.id/index.php/subblog/read/2017/3776/LAPAN-Sosialisasikan-Program-Edukasi-di-Hadapan-Peserta-JANAKA/5307>