

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Seorang desainer komunikasi visual akan reaktif terhadap kenyataan yang ada pada lingkungan sehingga tertarik untuk diekspresikan dengan cara menemukannya ke dalam bahasa karya visual, dengan tujuan akan terjadi komunikasi. Apa yang disampaikan oleh seorang desainer kepada target sasarannya. Hal seperti itu dapat terlaksana karena desain dapat difungsikan sebagai media di dalam menyampaikan pesan kepada orang lain, dalam perspektif wisata kota lama ini, Perancang beranggapan bahwa perwujudan buku ilustrasi adalah sesuatu proses komunikasi yang sangat berguna bagi masyarakat, dimana buku tersebut akan membantu dalam menceritakan sejarah keberadaan kota lama, dan perancang beranggapan prestasi besar bagi seorang desainer adalah ketika dia mampu mengimplementasikan seluruh ilmu akademisnya baik praktik ataupun teoritis menjadi sebuah karya yang dapat digunakan sebagai media penyampaian di tengah masyarakat.

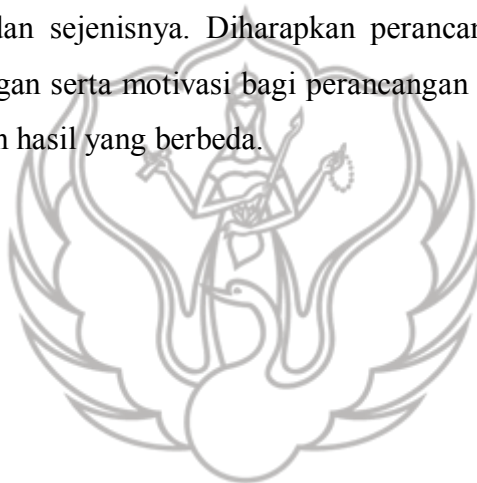
Hasil yang diperoleh dari perancangan desain buku ilustrasi ini, dapat diketahui bahwa melalui teknik *digital drawing* gambar bangunan yang ditampilkan dalam buku ilustrasi ini tampak lebih artistik dan imajinatif. Perancang berpendapat bahwa sebuah obyek dihadirkan melalui sebuah karya fotografi adalah hal yang biasa, tetapi saat sebuah obyek divisualkan melalui “aksi”ilustrasi maka akan nampak nilai keindahannya sehingga menimbulkan imajinasi pembacanya akan keindahan kawasan tersebut, dan selanjutnya secara tidak langsung mengajak dirinya untuk menyaksikan apa yang dilihatnya dalam buku tersebut sebagai upaya untuk membuktikan imajinasinya dengan obyek buku ilustrasi yang dilihatnya.

Konsep gagasan yang telah divisualisasikan ke dalam karya secara keseluruhan dapat membentuk citra pada kawasan itu, serta mampu membangkitkan rasa keingintahuan, sehingga keberadaanya pun mampu mengilhami perancang untuk mewujudkan ke dalam sebuah karya desain komunikasi visual berbentuk buku ilustrasi. Harapan perancang dengan

adanya perancangan buku ilustrasi ini diharapkan memberi nilai yang lebih bermakna, disamping akan mampu mengangkat citra kota Semarang umumnya dan kawasan kota lama khususnya.

B. Saran

Di era teknologi informatika yang semakin maju maka sistim informasi ke depan diharapkan dapat di kembangkan lagi dan eksplorasi kembali konsep-konsep komunikasi masa yang efektif dan lebih kreatif lagi. Menurut perancang sebuah desain komunikasi visual wajib memiliki nilai estetis yang tinggi, di samping komunikatif juga harus inovatif dalam penyajiannya. Sebab desain komunikasi visual mengarah kepada promosi sehingga dalam perwujudannya harus bersifat mengundang, menghimbau, menyarankan, mengarahkan dan sejenisnya. Diharapkan perancangan ini mampu menjadi peluang, dorongan serta motivasi bagi perancangan serupa berikutnya dengan ide-ide baru dan hasil yang berbeda.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adjidarma, Seno Gumira. (2011). *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: KPG.
- Andreasen, Kotler. (1995). *Strategi Pemasaran Untuk Organisasi Nirlaba Edisi Ketiga*. Yogyakarta: Penerbit Gadjah Mada University Press.
- Artini Kusmiarti R, Sri Pudjiastuti, Pamuji Suptandar. (1999). *Teori Dasar Disain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan,.
- Hartono, Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*. Yogyakarta : Andi.
- Kusrianto, Adi. (2009), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Kusrianto, Adi. (2004). *Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Kotler, Philip. (2001). *Manajemen Pemasaran: Analisis, Perencanaan, Implementasi, dan Kontrol*. Jakarta : PT. Prehallindo.
- Muktiono, Joko D. (2003). *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan minat baca pada anak*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Rustan, Suriyanto. (2008). *Layout dasar dan penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto Edi, Sadjiman. (2005), *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta : Badan Penerbit Arti Bumi Intaran.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab Yogyakarta Dan Jagad Ard Space, Bali.
- Sutarip, Sukawi. (2008), *Selayang Pandang Kota Semarang "Glance of Semarang City"*. Semarang: Kantor Informasi dan Telekomunikasi Kota Semarang.

Jurnal, Skripsi / Thesis

- Murtomo, B. Adji. (2008). *ARSITEKTUR KOLONIAL KOTA LAMA SEMARANG*. Jurnal Ilmiah Perancangan Kota dan Permukiman. Universitas Diponegoro Semarang.

Purwanto, L.M.F. (2005). *KOTA KOLONIAL LAMA SEMARANG (Tinjauan Umum Sejarah Perkembangan Arsitektur Kota)*. Jurnal Ilmiah Volume 33. Universitas Katolik Sugiyopranoto Semarang.

Sumaningsih, Y.T. (1995). *SISTEM VISUAL KAWASAN PUSAT KOTA LAMA, STUDI KASUS: PUSAT KOTA LAMA SEMARANG*, Thesis. Mag. Arch., Universitas Gadjahmada Yogyakarta.

Website

Admin. (2018). *Kota Semarang Menjadi Destinasi Wisata Paling Dicari di Google*, URL : <https://www.duplichecker.com/show-compare-results> (diakses pada 12 Desember 2019)

Megawati, Michael. (2019). *Revitalisasi Tahap 1 Kelar, Wajah Baru Kota Lama Semarang Mulai Nampak*, URL: <https://semarang.kompas.com/read/2019/08/26/19592931/revitalisasi-tahap-1-kelar-wajah-baru-kota-lama-semarang-mulai-nampak> (diakses pada 12 Desember 2019, pukul 12.45 WIB)

Kusumo, Fianindiro. (2017). *Menikmati Makanan Melalui Buku Resep dengan Ilustrasi Pertama di Indonesia*, URL: <https://mommiesdaily.com/2017/04/16/menikmati-makanan-melalui-buku-resep-dengan-ilustrasi-pertama-di-indonesia/> (diakses pada 18 Januari 2021, pukul 20.35 WIB)

