

## **BAB V.**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Di akhir penulisan perancangan ini, penulis akan memberikan beberapa kesimpulan, sebelumnya untuk membuat alur cerita dan naskah untuk voice over dalam perancangan di atas, penulis memaparkan bahwa cerita yang terkandung dalam video animasi tersebut didapat dari tulisan tangan Bapak Rachmad, beliau adalah pendiri usaha Lurik Super ATBM Rachmad (Sumber Sandang), serta beberapa literatur dari skripsi dan tugas akhir yang telah dibuat sebelumnya.

Video Animasi 2Dimensi masuknya lurik diklaten yang berdurasi 3 menit tersebut, telah selesai dirancang oleh penulis. Proses perancangan video animasi 2D tersebut menggunakan software Adobe Illustrator untuk membuat visual aset untuk animasi, Adobe Audition untuk mengedit audio, serta Adobe After Effect untuk proses animasi. Minimnya data yang didapat untuk menjadi studi karakter, hingga latar dan aset lainnya, membuat penulis menggunakan tahun kejadian sebagai patokan untuk membuat visualisasi aset. Dalam perancangan ini diharapkan mampu menarik target audience sehingga target audience dapat membantu melestarikan produk lokal tenun lurik, yang mempunyai potensi untuk mengembangkan sektor industri UMKM yang ada di Klaten. Sehingga, tenun lurik dapat lebih dikenal oleh masyarakat nasional bahkan internasional.

Adapun beberapa kendala yang dialami penulis dalam perancangan video animasi 2Dimensi diatas. Adanya pandemi Covid -19 yang tiba-tiba terjadi di Indonesia menjadi faktor paling utama dalam pencarian data, serta narasumber yang susah untuk ditemui sehingga data hanya didapat melalui internet dan buku, kemudian susahny mendapatkan Dubber untuk mengisi voice over karena beberapa orang yang saya pilih ternyata kurang terlalu fasih berbicara

menggunakan bahasa indonesia, serta kurangnya penguasaan dalam beberapa bidang seperti ilustrasi dan editing audio membuat perancangan kurang maksimal

## **5.2. Saran**

Bagi penulis jenjang selanjutnya yang akan merancang video animasi 2 Dimensi, disarankan untuk bekerja sama dalam bidang yang kurang dikuasai serta manajemen waktu sebelum proses produksi juga diperhatikan, agar perancangan dapat selesai sesuai target dan mengantisipasi bila terjadi suatu hal yang tidak terduga. Kemudian bagi yang ingin mengangkat topik tentang tenun lurik di Klaten, disarankan untuk merancang buku yang khusus membahas tentang tenun lurik di Klaten, nantinya buku tersebut dihibahkan ke perpustakaan daerah, dan diharapkan buku tersebut dapat menjadi acuan ketika ada yang sedang mencari informasi tentang tenun lurik di Klaten.

## Daftar Pustaka

### Jurnal/Skripsi

Aristiana.(2018). *Visual Tenun Lurik Di Prasajo “KUSUMATEX” Desa Bendo Klaten Surakarta Jawa Tengah* (Skripsi). Program Studi Kriya Seni Institut Seni Indonesia Surakarta. Surakarta: ISI Surakarta.

Fauzia, S.dkk (2016). *Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Kamardagang.com Dengan Teknik Flat Design Pada PT.Selaras Utama Internasional*. Program Studi Teknik Informatika UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Firdhaus, A.dkk (2018). *Perancangan Video Edukasi Sejarah Daerah Kota Tua Gresik Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Masyarakat di Kota Gresik* (Tugas Akhir). Program Studi Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Surabaya: ITS Surabaya.

Johari, A.dkk (2014). Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education*. 1(1): 11.

Nadya. ( 2012). Kajian Perkembangan Animasi StopMotion Di Indonesia. *Ruparupa*. 1(2): 77-81.

Pratama, D.R. dkk (2018). Pembuatan Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar. *Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*.

Wijanarko, Wahyu. (2019). *Perancangan Film Animasi Pendek “Selamat Pagi Mia” Untuk Meningkatkan Awariness Masyarakat Mengenai Gangguan Mental*

*Depresi* (Tugas Akhir). Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia. Yogyakarta: STSRD Visi.

### **Buku**

Musman, Asti. (2015). *Lurik: Pesona, Ragam & Filosofi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

### **Website**

Kementrian Perindustrian Republik Indonesia Balai Besar Tekstil. *Sejarah* <http://bbt.kemenperin.go.id/en/profil/sejarah>. Diakses pada tanggal 30 mei 2020.

Wikipedia. Lurik. <https://id.wikipedia.org/wiki/Lurik> diakses pada tanggal 16 juli2020.

**Lampiran**









LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Andhita Suryo Nugraha NIM 11161009  
SEMESTER : 8 TAHUN AKADEMIK : 2019/2020  
JUDUL PA : Perancangan Video Animasi 2 Dimensi  
Masuknya Tenun Lurik Di Klaten  
PEMBIMBING : Wahyu Tri Widadja, M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
29/2 <sup>020</sup>	Bab I / Latar Belakang	→ disempurnakan	
7/3 <sup>20</sup>	Cajet B.II + Naskah		
25/3	melengkapi Bab II data	data bisa di dapat melalui daring	
22/4	<del>II</del> Dilanjutkan ke bab berikutnya (Bab III)		
7/5 <sup>2020</sup>	Style animasi termasuk motion graphic novel. Para ahli animasi menyebut "tdk termasuk" animasi karena hampir tidak mengaplikasikan 12 prinsip animasi		
7/5 <sup>2020</sup>	studi karakter disusun dari data yang ada		

Ketua Program Studi :

( Dwisanto Sayogo, M.Ds )

Pembimbing,

( ..... )

LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Andhita Suryo Nugroho NIM 1161009  
SEMESTER : 8 TAHUN AKADEMIK : 2019/2020  
JUDUL PA : Perancangan video Animasi 2 Dimensi  
Masungnya Tema Lunik Di kelaten  
PEMBIMBING : Wahju Tri Widadjo, M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
7/15/2020	Bagran konsep visual bentuknya masih deskriptif atau menjelaskan	gambar bisa di masukan ke desain karakter	
10/5/2020	lanjut Bab berikutnya (Bab IV)	karya bisa diberi sentuhan khusus misal dg eksplorasi Bahasa Rupa - Bisa memakai teknik one take shot	
10/6/2020	- voice over due - Desain karakter perlu ditambah karakter yg lain	sehalian cicil mengerjakan animasinya .. setrap cut yg sudah jadi bisa dikonsultasikan	
18/6/2020	- di kasih backsound music gamelan samar-samar - wajah karakter dibuat tersenyum - revisi Bab 4 sudah ok		

Ketua Program Studi :

( Dwisanto Sayogo, M.Ds )

Pembimbing,

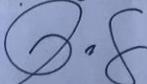
( ..... )

LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

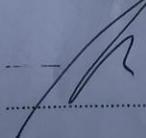
NAMA : Andhita Suryo Nugroho NIM 11161009  
 SEMESTER : 8 TAHUN AKADEMIK : 2019/2020  
 JUDUL PA : Perancangan video Animasi 2 Dimensi  
Masalnya Temun Lurik Di kelaten  
 PEMBIMBING : Wahyu Tri Widada, M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
22/2020 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pada adegan 4 scene 2 <del>terdapat</del> di bagian voice over terdapat kata "berpulang" diganti "pulang" karena berpulang artinya meninggal</li> <li>- Bisa ditambahkan sound efek</li> <li>- adegan 3 scene 1 menggantung bisa ditambahkan <del>hutan</del> pintu kayu rumah jawa atau joglo</li> </ul>		
25/2020 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adegan 1 scene 4 terdapat adegan menenun bisa dikali dengan memainkan angle kamera dan bisa dijadikan beberapa shot</li> </ul>		

Ketua Program Studi :

  
( Dwisanto Sayogo, M.Ds )

Pembimbing,

  
( ..... )

LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Andhita Suryo Nugroho NIM 1161009  
 SEMESTER : 8 TAHUN AKADEMIK : 2019/2020  
 JUDUL PA : Perancangan video Animasi 2 Dimensi  
Masulungu Tenon Lorik Di Klatak  
 PEMBIMBING : Wahju Tri Widadjo, M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
2/17/2020	Di setiap adegan <del>di</del> diberikan jeda agak lama sedikit		
11/17/2020	- video sudah oke - ditambah screenshot di penulisan bab 4 ⊕ <u>Animasi</u> ✕		
15/7	<u>see</u> <u>si by diujik</u>		

Ketua Program Studi :

( Dwisanto Sayogo, M.Ds )

Pembimbing,

( ..... )