



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

“Balikpapan” adalah sebuah *motion comic* yang mengangkat cerita kehidupan dan asal usul mula dari Kota Balikpapan dan dititikberatkan pada kehidupan kerajaan Kutai Kartanegara. Penulis memfokuskan pembahasan pada 3 karakter, yakni karakter Raja Aji Muhammad, Putri Aji Tatin, dan Panglima Sendong. Perancangan dilakukan dengan melakukan studi literatur dan *visual reference* yang berkaitan dengan Kutai. Pada perancangan karakter dalam tugas akhir ini, perancangan didasari dari segi *archetype* yang menentukan tipe karakter dalam sebuah perancangan. Hal ini juga dapat didukung dengan adanya penambahan unsur tiga dimensional karakter, yaitu dimensi fisiologis, sosiologis, dan psikologis yang dapat membantu menghidupkan karakter dalam menggerakkan karakter dengan baik. Penggunaan bentuk juga perlu diperhatikan dalam merancang karakter. Bandcroft mengatakan bahwa bentuk memiliki arti serta kepribadian yang berbeda-beda. Karakter dapat dilihat kepribadiannya berdasarkan bentuk-bentuk yang digunakan dalam perancangan yang juga mempengaruhi dimensional karakter.

Agar karakter dapat membawa cerita dengan baik, penulis merancang karakter yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Dalam proyek tugas akhir ini, penulis ingin memperkenalkan kembali cerita asal usul Kota Balikpapan yang telah lama hilang.

Perancangan dilakukan berdasarkan hasil observasi referensi kehidupan masyarakat kutai yang bisa dilihat dari adat dan budaya masyarakat kerajaan kutai, dari cara berpakaian dan kehidupan sehari-hari.

5.2. Kendala

Dalam perancangan tugas akhir ini penulis mendapatkan beberapa kendala dalam proyek tugas akhir ini. Kendala yang didapatkan lebih menuju ke masalah teknis dimana laptop yang digunakan oleh penulis mengalami *Deep Freeze* dan *Blue Screen* yang mengakibatkan beberapa data dari proyek ini hilang dan harus membuat data baru kembali. Selain laptop, Penulis juga mendapatkan masalah di *software* yang mengalami *error* dan *crash* pada saat digunakan, oleh karena itu waktu terbuang cukup banyak pada saat pengerjaan tugas akhir ini. Penulis juga sedikit kesulitan dengan membuat tugas akhir ini dikarenakan data – data kurang mudah didapatkan

5.3. Saran

Dalam merancang sebuah komik, angkatlah cerita atau topik yang jarang digunakan orang lain agar lebih berbeda dari biasanya. Setelah menentukan topik yang hendak diangkat, carilah data-data dari sumber yang terpercaya. Isi cerita yang hendak disampaikan lebih baik disampaikan secara ringan, padat, tidak panjang lebar dan kemaslah secara menarik dari setiap sisi.

Untuk mahasiswa yang akan mengambil topik tentang sejarah dan budaya, terutama tentang asal usul mula terbentuknya sebuah kota, desainer perlu melakukan

observasi dan memastikan cerita asal usul mula tersebut mempunyai data-data yang cukup mudah didapatkan dan lengkap. Hal ini bertujuan agar tidak membebani dan atau menambah tingkat kesulitan dalam proses pengerjaan tugas akhir dan pastikan selalu melakukan *back-up* data sebanyak – banyaknya.

