

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Poster merupakan bagian dari Desain Komunikasi Visual (DKV) yang termasuk dalam konteks kesenirupaan, berperan sebagai media komunikasi secara visual dalam bentuk 2D dengan maksud dan tujuan tertentu. Seperti halnya komunikasi secara verbal, pemahaman orang terhadap informasi dan edukasi poster harus mudah dicerna baik tulisan, warna dan gambar yang ditampilkan.

Pemaparan sebuah proses pembuatan dari awal hingga akhir merupakan suatu transformasi ilmu yang ingin penulis sampaikan. Oleh karena itu penulis mencoba metransformasikan bentuk gedung-gedung yang bersejarah sebagai ide dari pembuatan poster. Bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya bangunan sejarah yang ada di kota Bandung. Dengan memberikan informasi dan edukasi terhadap masyarakat dari sebuah poster yang dapat bersifat sebagai media pembelajaran secara tidak langsung, tanpa harus bertanya-tanya atau membuka halaman buku tentang sejarah.

Visualisasi dari poster yang divisualkan merupakan ilustrasi pada zamannya. Dengan arsitektur yang khas pada zaman kolonialisme, begitu pula *figure* yang ditampilkan merupakan *style* pada saat itu, berpakaian safari dengan motor pabrikan Eropa. Maka dari itu, dalam pengerjaannya penulis mengalami kesulitan menemukan *style* pada zaman 30-55an. Karena sudah jarang sekali pemakaian *style* pada zaman itu, adapun dikalangan tertentu yang bersifat koleksi.

2. Penggunaan aplikasi Komputer berawal dari pemikiran penulisan terhadap perkembangan teknologi sebagai manusia yang hidup di zaman modern. Dengan *Software* yang digunakan dalam pembuatan poster diantaranya *Corel Draw X3*, *Photoshop CS5* dan *Flame Painter*. Ketiga program tersebut

merupakan keahlian yang dikuasai oleh penulis. Kemudian media yang digunakan adalah kanvas, kanvas merupakan media yang cukup kuat dibandingkan kertas dan sangat elegan dibandingkan dengan *X banner*.

Pada proses cetak karya penulis mendapatkan masalah ketika memilih penggunaan warna RGB dan CMYK sebab kalibrasi ketika mencetak biasanya membuat penurunan kualitas grade apabila warna RGB dipaksakan masuk film atau percetakan. Namun dengan rasa penasaran penulis yang ingin mengeksplorasi warna akhirnya memilih warna RGB ketika proses percetakan. Pemilihan kanvas yang halus dan kasar sangat memengaruhi hasil jadi, kanvas kasar akan tampak lebih semu warna dibandingkan dengan kanvas tekstur kasar, namun sangat cocok untuk memberikan kesan klasik. Ternyata kanvas lebih bagus dicetaknya di tempat percetakan yang khusus dengan harga yang cukup mahal. Kekurangan ketika mencetak di mesin printer biasa seperti printer Canon W8400 ialah hasil rentan terhadap air, seperti halnya mencetak di kertas tanpa laminasi. Oleh karena itu penulis mencoba memberikan frame dan menempatkannya di tempat yang kering supaya cat yang di hasilkan tidak mudah luntur. Dari kelima karya yang dihasilkan ada satu dari hasil mesin printer khusus dan empat dari mesin printer biasa, hasilnya pun cukup berbeda dari warna dan ketahanannya terhadap air.

## **B. Saran**

Banyak cara dan program komputer untuk membuat suatu desain, terutama desain poster. Proses digital yang mempermudah kita mendesain berbagai *artwork* yang kita inginkan, namun sebuah desain yang mengandung unsur pembelajaran sepertinya sangat cocok menjadi sarana publik untuk mengenalkan atau sekedar mengingatkan akan suatu hal yang positif.

Modern bukan berarti meninggalkan sejarah, karena sejarah menjadikan kemodernan itu ada. Dengan sebuah kreatifitas sejarah dan budaya dapat menjadi sebuah hal yang inovatif, terbukti hari ini sejarah dan budaya merupakan sorotan utama dalam menentukan identitas.

Harapan penulis tentang pemahaman dan pelestarian baik terhadap budaya, benda dan tempat bersejarah. Supaya nantinya jadi sebuah *artefak* nyata yang merupakan bagian dari sejarah Indonesia. Karena sesuai dengan perkataan Ir. Soekarno “Bangsa yang besar adalah bangsa yang tidak melupakan sejarahnya”. Dengan penggunaan kata bijak pada poster ke-5 dengan jargon “*Save Our Heritages-Heritages Save Us*” yang dapat diartikan selamatkan warisan kita baik berbentuk budaya, benda bersejarah maupun tempat bersejarah, maka bentuk warisan sejarah yang kita selamatkan tadi pun akan menyelamatkan kita, dari Krisis Identitas suatu bangsa.

Harapan bagi lembaga pendidikan, khususnya pendidikan seni rupa untuk dapat memberikan dukungan penuh terhadap anak didiknya dengan cara memberikan pengajaran yang baik serta pengajaran etika dan tatakrama. Serta dengan tingginya semangat ini diharapkan dapat menularkan kepada masyarakat luas agar kita dapat menjaga dan melestarikan seni budaya Negara kita yaitu Negara Indonesia. Kemudian harapan untuk penulis sendiri dengan dibuatnya karya skripsi ini, penulis mengharapkan dapat menjadi individu yang lebih bijak dan dewasa dengan menghargai arti sebuah proses. Karena dalam pembuatan karya skripsi ini penulis telah banyak melalui beberapa proses yang tentunya sangat berharga serta semoga harapan-harapan dan impian yang tercantum tidak hanya untuk diri sendiri tetapi dapat berguna dan bermanfaat bagi orang lain.