

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Karya penciptaan ini mengangkat tema remaja yang diaplikasikan dalam bentuk karya Desain Komunikasi Visual (DKV) berupa poster film. Pengalaman belajar yang dialami penulis selama masa perkuliahan menimbulkan ketertarikan penulis terhadap seni desain dan komputer grafis.

Ketertarikan penulis terhadap komputer grafis mendorong penulis untuk dapat lebih mendalami cara penggunaannya. Karya penciptaan ini adalah kesempatan penulis untuk dapat mengeksplor kemampuan penulis dalam membuat desain grafis dengan teknik komputer yang penulis tetapkan untuk membuat poster. Poster yang penulis pilih adalah pembuatan poster film.

Tema yang penulis angkat yaitu tentang remaja, dimana penulis melihat problematika remaja yang terjadi di lingkungan masyarakat. Remaja adalah masa yang sangat menentukan masa depan kelak. Rasa ingin tahu dan mencoba, ketertarikan terhadap lawan jenis, membutuhkan teman yang dapat merakasan suka dan duka, dan mencari jati diri untuk menghadapi masa dewasa, adalah sikap dan perilaku di masa remaja.

Penulis tentunya pernah mengalami masa remaja, salah satunya penulis pernah tergabung dalam sebuah remaja masjid yaitu KRIMA (Keluarga Remaja Islam Masjid Al-Muhajirin) selama hampir delapan tahun. Dalam pengalaman ini, penulis banyak menemukan berbagai macam karakter remaja serta masalah-

masalah yang dialami pada remaja umumnya. Kebencian, cinta, kasih sayang, kebersamaan, kemarahan, dan kesedihan, semua pernah penulis alami semasa remaja khususnya dalam kelompok remaja masjid tersebut. Kebersamaan yang penulis rasakan bersama KRIMA menjadikan mereka sebagai “keluarga kedua” bagi penulis. Ungkapan ini terbersit dalam pemikiran penulis yang kemudian kami (KRIMA) sempat membuat sebuah film intern yang mengisahkan secara umum pengalaman KRIMA itu sendiri.

Sesuai dengan ketertarikan penulis dalam desain grafis dan komputer grafis, film yang dibuat oleh KRIMA penulis angkat sebagai gagasan utama karya cipta penulis berupa karya poster film yang diberi judul “Keluarga Kedua”.

Karya cipta berupa poster film ini penulis buat dalam format kertas A1 yang menampilkan beberapa konsep poster berdasarkan cerita dari film “Keluarga Kedua”. Konsep poster yang digunakan oleh penulis diantara lain konsep pengenalan tokoh, pengambilan salah satu adegan dalam film, serta alur cerita film yang dikemas dalam bentuk visual poster. Penentuan warna, tipografi, komposisi, serta pengaturan foto objek poster (pemeran film) melalui kostum, ekspresi, dan gerakan diatur sedemikian rupa sehingga dapat menampilkan poster film yang menarik.

Pesan dari penulis melalui karya cipta poster film ini ialah, menjelaskan bahwa pergaulan remaja dapat terjadi dimana saja, tentunya alangkah baiknya bila bergabung dengan kelompok remaja yang baik dan positif. Selain itu penulis menyampaikan pesan bahwa kelompok remaja masjid dapat menjadi tempat dan

teman yang baik yang dapat menciptakan rasa kekeluargaan bagi anggotanya, apapun latar belakang kehidupannya.

B. SARAN

Karya poster film ini diharapkan dapat memberikan kesadaran bagi masyarakat, khususnya remaja yang dapat memetik pesan bahwa dalam bersosialisasi dan berteman hendaklah bisa memilah dan memilih pertemanan di lingkungan yang positif.

Pembuatan poster dengan teknik komputer merupakan salah satu cara menciptakan karya grafis yang kreatif dan inovatif, maka dengan mempelajari komputer grafis di zaman modern ini sangatlah penting di dunia Desain Komunikasi Visual (DKV). Mengingat semakin pesat persaingan desainer-desainer yang melahirkan karya yang inovatif, dengan terus berlatih dan terus belajar memperluas wawasan kita, maka kita akan siap untuk menghadapi persaingan tersebut.