

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bedasarkan pembahasan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka proses perancangan *motion comic* Rega Dekaka ini memiliki proses yang pengerjaan yang terbilang cukup rumit, mulai dari segi penentuan alur cerita hingga komposisi motion dan juga pada proses perekaman suara. Hasil dari *motion comic* ini nantinya akan dipertontonkan kepada anak-anak Sekolah Dasar yang ada di Bukittinggi yang mana disitulah terdapat mata pelajaran PK-BAM yang menjadi sumber referensi dalam perancangan karya ini. Semoga dengan adanya media berbasis digital ini dapat menunjang minat anak-anak untuk belajar lebih giat dan informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik serta menjadi media yang efektif untuk kedepannya.

B. Saran

Perancangan *motion comic* Rega Dekaka tentunya masih memiliki banyak kekurangan dalam mengenalkan materi yang tersedia pada sumber referensi. Hal tersebut dikarenakan jika semua materi dimasukkan dalam *motion comic* ini maka akan menambah durasi pada perancangan karyanya. Dan jika tidak disertakan sebuah cerita dalam perancangannya maka hal yang dikhawatirkan nantinya yaitu para pengamat khususnya target yang dituju menjadi bosan sehingga tidak menjadi media yang efektif lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar Rayanda. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.
Jakarta : Gaung Persada Press.
- Daryanto. 2013. Media Pembelajaran.
Yogyakarta : Gava Media.
- Danton, Sihombing. 2001. Tipografi Dalam Desain Grafis.
Jakarta: Gramedia.
- Fariz. 2009. Living in harmony: Jati Diri, Ketekunan, dan Norma.
Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Fitriah, Maria. 2018. *Komunikasi Pemasaran melalui Desain Visual*.
Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Hadi, Umar, M. 2009. *Seni dalam Desain Komunikasi Visual*.
Yogyakarta : Jalasutra.
- Iswanto Haryadi. 2018. Lestarikan Pencak Silat (Seni Bela Diri)
Komaruddin, (2016). Kamus istilah sastra. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Komarudin. 2016. Analisis Kesalahan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Pada Materi Peluang Berdasarkan Highorder Thinking dan Pemberian Scaffolding.
Jakarta : Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics : The Invisible Art*.
New York : HarperCollins Publishers.
- Muhajir. 2020. Pembelajaran Jarak Jauh: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.
Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Matsumoto, D dan Ekman, P. 2007. Facial Expression Analysis. Journal of Paul Ekman Group LLC
- Nick, Soedarso.(2014). Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada.
Humaniora. Vol. 5, No. 2.
- Nuryanto, T. (2017). Apresiasi Drama.
Depok : PT Rajagrafindo Persada.

Prawira, Sulasmi Darma. 1989. Warna sebagai salah satu unsur seni & desain.
Jakarta: P2LPTK.

Rustan, Surianto. 2009. Layout Dasar Dan Penerapannya.
Jakarta: Gramedia.

Rustan, Surianto. 2011. Huruf Font Tipografi.
Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sutjipto, Kustandi. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital.
Bogor : Ghalia Indonesia.

Switri, Endang. 2019. *Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran*.
Pasuruan : Qiara Media.

Yulianti, Eva. 2017. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan
Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

LP3M, UNP. 2022. Kurikulum Muatan Lokal Pendidikan Karakter Budaya Alam
Minangkabau Kota Bukittinggi.
Bukittinggi

LP3M, UNP. 2022. Modul Ajar Pendidikan Karakter Budaya Alam Minangkabau
Bukittinggi

Sumber lain :

Skripsi Karya Perancangan Motion Comic Sultan Thaha Syaifuddin Sebagai
Media Pengenalan Karakter Pada Anak : Fani Arjunanda

Wikipedia. 2023."Silek" <https://id.wikipedia.org/wiki/Silek>, diakses pada 29
Agustus 2022 pukul 16.00.

Nailah, NadaGhina. 2021 "Budaya Alam Minangkabau (BAM)",
[https://www.kompasiana.com/nada18967/60afac3dbaf25d6c4b390124/budaya-ala](https://www.kompasiana.com/nada18967/60afac3dbaf25d6c4b390124/budaya-alam-minangkabau-bam)
[m-minangkabau-bam](https://www.kompasiana.com/nada18967/60afac3dbaf25d6c4b390124/budaya-alam-minangkabau-bam), diakses pada 29 Agustus 2022 pukul 17.15.

Administrator. 2016. “kembalikan pelajaran BAM”,
<https://www.harianhaluan.com/padang/pr-10190890/kembalikan-pelajaran-bam?page=all>, diakses pada 28 Agustus 2022 pukul 22.00.

Riadi, Muchlisin. 2022. “Storytelling (Pengertian, Jenis, Tahapan dan Manfaat)”
<https://www.kajianpustaka.com/2022/08/storytelling-pengertian-jenis-tahapan-dan-manfaat.html>, diakses pada 2 September 2022 pukul 22.15.

Selvia, Novitri. 2022. “353 Tahun Kota Padang: Geliat Pendidikan, Hidupkan Lagi Mata Pelajaran BAM”,
<https://padek.jawapos.com/sumbar/padang/04/08/2022/353-tahun-kota-padang-geliat-pendidikan-hidupkan-lagi-mata-pelajaran-bam/>, diakses pada 29 Agustus 2022 pukul 22.30.

Ramadani, Desrilla. 2022. “Hilangnya Muatan Lokal Budaya Alam Minangkabau "BAM",
<https://www.kompasiana.com/desrillaramadani9814/622761c8e2d60e2ac16b0912/hilangnya-muatan-lokal-budaya-alam-minangkabau-bam>, diakses pada 29 Agustus 2022 pukul 23.00.

Wawancara :

Nama : Hendri, S.Pd,

Pekerjaan : Kasi Kurikulum Dispendik Kota Bukittinggi

Tahun : 2022