

BAB V

PENUTUP

Perancangan tugas akhir perancangan motion graphic sebagai pengenalan kain tenun lurik untuk siswa SMK di Boyolali menghasilkan kesimpulan dan saran sebagai berikut:

A. Simpulan

Tugas akhir ini berfokus pada perancangan motion graphic sebagai sarana untuk memperkenalkan kain tenun lurik, terutama kepada siswa SMK. Masalah yang mendasari perancangan ini adalah rendahnya minat dan pemahaman generasi muda terhadap kain lurik jika dibandingkan dengan batik. Hasil survey dan wawancara menunjukkan adanya kesenjangan minat generasi muda terhadap batik dan juga kain tenun lurik, khususnya motif tradisionalnya. Permasalahan tersebut menjadi urgensi penting karena berpotensi kain tenun lurik semakin terpinggirkan jika tidak diperkenalkan kembali kepada generasi muda khususnya motif tradisional tuluh watu.

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media edukasi digital yaitu motion graphic yang modern, informatif, edukatif, dan menarik secara visual untuk meningkatkan daya tarik dan kesadaran generasi muda khususnya siswa smk terhadap kain tenun lurik khususnya motif tuluh watu.

Metode yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah design thinking, yang terdiri dari lima tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil dari perancangan berupa konsep serta prototype motion graphic yang menggunakan gaya visual kartun dan informatif. Harapan dari hasil perancangan ini adalah bisa membantu masyarakat, terutama pelajar dan generasi muda, dalam memahami dan menumbuhkan minat terhadap kain tenun lurik. Lebih spesifik lagi, perancangan ini diharapkan dapat mendorong siswa SMK di Boyolali untuk tidak hanya mengenal kain lurik, tetapi juga mengembangkan serta memanfaatkan kain tenun lurik khususnya motif Tuluh Watu dalam desain pakaian modern. Dengan demikian, motif tersebut dapat kembali dikenal oleh generasi muda dan tidak semakin ditinggalkan oleh tren busana masa kini.

B. Saran

Berdasarkan proses perancangan tugas akhir ini, disarankan agar penelitian atau perancangan berikutnya bisa melanjutkan langkah design thinking hingga tahap uji coba untuk mengetahui seberapa baik motion graphic yang dibuat mampu meningkatkan pemahaman dan minat audiens terhadap kain tenun lurik khususnya motif tuluh watu. Ada beberapa hambatan yang dilalui dalam perancangan ini, seperti kurangnya referensi visual dan informasi mengenai kain tenun lurik, khususnya motif Tuluh Watu. Diharapkan perancangan berikutnya bisa mengembangkan media yang lebih beragam serta menerapkan kain lurik dalam desain fashion modern agar motif Tuluh Watu semakin dikenal dan tidak semakin terpinggirkan.