

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Komik “One Piece” merupakan komik remaja dewasa yang telah memiliki unsur-unsur visual yang sangat baik, seperti panel, balon kata, kotak narasi, gang, *onomatopoeia*, efek visual dan tipografi. mulai dari volume 1 sampai volume 70 (hingga penelitian ini ditulis), terjadi perkembangan visualisasi ke arah yang lebih baik terutama intensitas unsur-unsur visual yang semakin variatif dan dinamis. Panel yang paling banyak digunakan adalah panel terbuka karena isi cerita komik “One Piece” berupa adegan laga dan banyak memuat adegan ekspresif. Sedangkan untuk balon kata terlihat penumpukan yang meluap keluar dari panel seiring perkembangan cerita. Pada kotak narasi, komik “One Piece” mempunyai ciri khas tersendiri yaitu berbentuk dua garis kotak segi empat dengan bentuk spiral di bagian kanan atas dan kiri bawah. Selain itu, pada bagian gang yang digunakan berupa gang horizontal, vertical dan diagonal. Pada *onomatopoeia* dan efek visual lebih bervariasi dengan menyesuaikan pada adegan yang ditampilkan. Sedangkan pada tipografi, penggunaan bermacam-macam jenis huruf menyesuaikan dengan fungsi naratif dan isi cerita. Semua unsur visual itu dikomposisikan dengan rapi dan tertata dengan baik.

Sedangkan untuk visualisasi penggambaran tokoh, komik “One Piece” umumnya menggunakan efek perpanjangan (distorsi) pada bagian tubuh, namun adapula yang menggunakan efek Chibi (*Child body*) dan *Super deformed*. Gaya manga dengan mata besar, hidung kecil, dan mulut lebar menjadi standarisasi karakter pada komik “One Piece”.

B. SARAN

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan beberapa hal yang erat kaitannya dengan tindak lanjut dari penelitian ini, juga beberapa saran kepada berbagai pihak yang terkait sebagai bahan rekomendasi.

1. Bagi institusi perguruan tinggi seni rupa, khususnya Jurusan Pendidikan Seni Rupa UPI, disarankan untuk meningkatkan mutu pembelajarannya seperti meningkatkan disiplin kerja, terutama di bidang studi ilustrasi.
2. Bagi bidang pendidikan, komik bisa menjadi media edukasi atau sarana pembelajaran karena selain menghibur, komik juga mengandung nilai-nilai moral dan historis.
3. Bagi penerbit komik, peredaran komik yang tidak beraturan di masyarakat dapat berdampak buruk bagi pembacanya. Tugas penerbit dalam hal ini sangat diperlukan, karena sudah sepatutnya penerbit untuk memilah jenis komik yang beredar di masyarakat. Penerbit diharapkan dapat menjanging atau mengklasifikasikan jenis komik yang diterbitkannya berdasarkan jenjang umur pembacanya.
4. Bagi para pembaca setia komik, disarankan untuk mencoba belajar dan menambah pengetahuan lewat komik karena komik bukan hanya sekedar hiburan semata namun mengandung nilai-nilai moral dan historis.
5. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengkaji lebih jauh tentang komik Jepang modern khususnya komik “One Piece” karena hingga karya ilmiah ini ditulis, komik yang bersangkutan masih berlanjut serialisasinya.