

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Komik *Legenda Pohon Maja* merupakan karya ilustrasi bertema cerita rakyat bermuatan nilai moral dan religius. Cerita rakyat digunakan sebagai latar belakang, sedangkan cerita inti merupakan cerita fiksi petualangan yang dikarang penulis sendiri. Komik ini ditujukan bagi anak dengan rentang usia 12-16 tahun, dengan pertimbangan bahwa anak tersebut sudah memiliki kemampuan membaca dan berfikir yang baik.

Dalam proses visualisasi komik, penulis sepenuhnya menggunakan teknik digital ilustrasi, dengan bantuan program *Adobe Photoshop CS6*. Meski dilakukan secara komputerisasi, proses pembuatan komik tidak lepas dari tahap-tahap yang lazim dalam pembuatan komik. Tahap-tahap tersebut yaitu membuat sinopsis, *storyline*, *storyboard*, karakter tokoh verbal, mendesain karakter tokoh, visualisasi komik, pencetakan dan penjilidan.

Dalam proses pembuatan komik, sinopsis dibuat untuk memberikan cerita secara garis besar, karena penjabaran lebih detail akan dijelaskan oleh *storyline*, *storyboard* akan lebih memberikan gambaran visual komik yang lebih lengkap, setelah mengetahui inti cerita barulah bisa terlihat karakter tokoh dan barulah mendesain karakter tokoh komik. Visualisasi komik yang dilakukan secara komputerisasi penulis jabarkan sedetail mungkin, pencetakan di cetak dengan print A3+, dan penjilidan dengan *soft cover*.

Selain proses pembuatan komik, penulis juga menyajikan deskripsi berdasarkan unsur-unsur komik, pewarnaan, dan warna tokoh pada karakternya. Deskripsi unsur-unsur komik membahas isi cerita yang bertemakan cerita rakyat, ilustrasi yang menggunakan gaya manga, panel dengan macam-macam bentuk dan peralihannya, balon kata dengan berbagai jenisnya, efek suara yang dibuat

menyerupai/mewakili sumber suaranya, dan garis gerak dalam komik yang dibuat untuk memberikan efek gerak. Sedangkan untuk pewarnaan penulis menganalisis berdasarkan pencahayaan. Komik *Legenda Pohon Maja* yang ceritanya begitu singkat ini akan susah menangkap sifat yang ada dalam diri setiap tokohnya, oleh karena itu penulis memberi warna pada setiap karakter sebagai simbol, agar pembaca mampu memahami sifat tokoh dalam komik ini dari warnanya. Warna pada tokoh dapat memberikan sedikit gambaran mengenai latar belakang dari setiap karakter yang tidak bisa penulis ungkapkan lewat kata-kata. Jadi untuk membuat komik yang baik harus diimbangi dengan kemampuan dan pengetahuan yang cukup.

B. Saran

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan maupun pembuatan komik ini tidak lepas dari kekurangan, penulis rumuskan beberapa saran setelah melewati serangkaian proses penciptaan.

Mahasiswa jurusan Pendidikan Seni Rupa harus lebih peduli akan kebudayaan lokal untuk lebih diangkat dalam media yang inovatif. Bagi mahasiswa yang ingin meneliti tentang cerita rakyat (khususnya daerah Majalengka) masih banyak peluang untuk digali lebih dalam, misalnya tentang kerajaan Talaga Manggung dan Rajagaluh, atau bisa juga meneliti cerita asal-usul Majalengka dari sisi aslinya. Karena cerita rakyat di daerah ini masih simpang siur dan belum diketahui oleh banyak orang. Kita wajib mengikuti perkembangan teknologi, namun harus tetap mempertahankan budaya lokal maupun nasional Indonesia agar jati diri bangsa tidak hilang.

Jurusan Pendidikan Seni Rupa diharapkan agar terus menggali potensi dan mengembangkan diri mahasiswa juga memberikan wawasan serta berbagi pengalaman sehingga mahasiswa termotivasi agar lebih produktif khususnya untuk berkarya komik.

Komik Indonesia pernah menjadi tuan rumah di negeri sendiri, dengan inovasi dan gagasan yang baru sangat diperlukan dalam membuat sebuah

mahakarya, sehingga komik indonesia bisa kembali ke zaman keemasannya, dan dapat memunculkan legenda komikus seperti R.A. Kosasih di masa mendatang.