

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Komik “Mari Mengenal Batik” adalah sebuah karya ilustrasi yang dibuat dengan tujuan sebagai media pembelajaran membatik untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Komik ini berisikan tentang pengertian batik dan pengenalan alat dan bahan dalam membuat batik, khususnya batik tulis. Sasaran komik ini adalah anak dengan rentang usia 12-15 tahun, yang sudah memiliki kemampuan membaca dan berpikir cukup baik.

Pada awalnya penulis bertujuan untuk membuat suatu karya ilustrasi berupa komik media pembelajaran. Setelah melakukan survey di lapangan, komik media pembelajaran dengan tema batik belum terdapat di pasaran, sehingga memperkuat penulis untuk membuatnya. Komik media pembelajaran membatik tersebut diharapkan dapat membantu siapapun terutama guru seni budaya di sekolah dalam penyampaian materi batik kepada siswa, sehingga memunculkan inovasi baru khususnya dalam bidang media pembelajaran di sekolah. Gaya semi-realistis yang digabungkan dengan gaya manga, dipilih oleh penulis mengingat sasaran yang berada pada rentang usia remaja awal. Dimana kemampuan otak mereka sudah dapat berfikir cukup baik, namun dari segi visual, mereka tidak menyukai gambar yang terlalu rumit/sulit dipahami.

Setelah melalui proses pencarian ide, menganalisis kebutuhan, berkontemplasi dan stimulasi berkarya, penulis mulai melakukan proses pengolahan ide. Tahap awal dalam proses pembuatan komik tersebut adalah pembuatan naskah, membuat *storyline*, membuat *storyboard*, membuat tokoh secara verbal, membuat tokoh secara visual dan kemudian melakukan tahap pembuatan sketsa dengan pensil. Dalam proses

pembuatan komik tersebut, penulis menggunakan dua tahap pembuatan yaitu dengan tahap manual dan tahap digital. Tahap manual digunakan penulis untuk pengerjaan sketsa pensil hingga pembuatan garis kontur (*outline*) menggunakan spidol (*marker pen*). Sedangkan tahap digital, penulis menggunakan *Graphic Tablet Genius EasyPen i405X* dengan bantuan program *Adobe Photoshop CS7* untuk pewarnaan dan proses pemberian teks. Setelah semua hal tersebut di atas selesai, penulis melakukan proses pencetakan dan penjilidan komik.

Dalam proses pembuatan cerita, penulis juga menyisipkan beberapa konflik yang akan mengangkat kelebihan dan keunikan batik itu sendiri sehingga siswa/anak yang membaca akan mengerti bahwa banyak kelebihan dari batik. Konflik yang dimunculkan adalah tipe konflik ringan. Selain itu juga penulis menyisipkan pengetahuan lain mengenai batik, yang ditempatkan di antara percakapan antar tokoh.

Secara visual, penulis memperhatikan beberapa bagian unsur visual komik. Dimulai dari gaya gambar yang mendekati manga, bertujuan agar sasaran pembaca (khususnya siswa sekolah menengah pertama) dapat dengan mudah memahami isi cerita, didukung dengan jumlah panel yang tidak terlalu banyak dalam setiap halamannya. Pemilihan warna-warna yang dipakai pun sangat mempengaruhi hasil dari komik tersebut. Penulis menggunakan warna yang hampir mirip dengan yang digunakan Herge dalam komik “Tin Tin”, warna yang muncul relatif cerah dan tidak terlalu banyak menggunakan gradasi. Pemberian warna dengan sistem blok (*blocking*) juga mempengaruhi tampilan keseluruhan komik. Namun karena komik tersebut cukup singkat, penulis menyisipkan karakter atau aspek psikologi warna pada bagian visualisasi tokoh. Warna kulit dan warna pakaian menjadi salah satu simbol dari karakter tokoh tersebut. Unsur-unsur komik lainnya seperti bunyi huruf, garis gerak hingga jenis huruf (*font*) yang dipilih sangat disesuaikan dengan karakter siswa dengan rentang usia 12-15 tahun.

B. Saran

Dalam pembuatan komik ini, penulis menyadari bahwa di dalamnya masih terdapat banyak kekurangan. Penulis sudah merumuskan beberapa saran setelah melewati beberapa kali proses bimbingan dalam pembuatan karya tersebut.

Mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa yang memilih membuat karya ilustrasi, khususnya komik, harus lebih mengenal dan bertahan pada gaya gambarnya masing-masing. Karena gaya gambar yang dirubah/tidak sesuai gaya gambar pribadi, tentu harus melakukan proses penyesuaian lagi. Mahasiswa juga dituntut untuk selalu rajin membaca buku, karena jika sudah banyak ilmu yang kita dapat, tentu akan banyak referensi pula yang akan kita temukan.

Departemen Pendidikan Seni Rupa diharapkan untuk terus menggali potensi, memberikan ilmu dan memberikan motivasi kepada seluruh mahasiswanya. Pengalaman baru bagi mahasiswa tentu akan menjadi pelajaran berharga yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya, khususnya dalam bidang pembuatan karya ilustrasi.

Guru Seni Budaya/Seni Rupa diharapkan untuk terus membuat inovasi mengenai media pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Para guru dapat membuat atau mengembangkan media yang telah ada, sebagai bentuk inovasi tersebut khususnya dalam bentuk media cetak (cergam/komik).

Para ilustrator atau komikus di Indonesia harus mampu membuat gaya dan ciri khasnya sendiri. Diharapkan dengan kemampuan yang ada, para ilustrator atau komikus lainnya dapat mengamalkan atau mengaplikasikan ilmunya untuk kebaikan bersama khususnya Bangsa Indonesia.