

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Komik “Mata Elang” merupakan karya ilustrasi bertema seni bela diri khas Indonesia, yaitu pencak silat. Bela diri ini digunakan sebagai latar belakang, sedangkan cerita inti merupakan cerita fiksi aksi yang dikarang penulis sendiri. Pembuatan komik Mata Elang dibuat berdasarkan gerakan-gerakan asli pencak silat karena sudah terlebih dahulu dirundingkan dengan guru pencak silat. Komik ini ditujukan bagi remaja dan dewasa, dengan pertimbangan bahwa remaja dan dewasa sudah mampu menangkap cerita serta adegan-adegan perkelahian yang terdapat dalam komik secara bijaksana. “Mata Elang” adalah judul yang penulis pilih karena kata Elang memberikan banyak sekali arti, dimulai dengan nama tokoh utama yaitu Elang Putera yang mempunyai tatapan seperti Elang. Elang juga adalah jenis burung terkuat sama seperti teknik garuda yang menjadi simbol burung terkuat diantara jenis burung lainnya, karena memiliki kemampuan bertarung yang paling tinggi sehingga munculah jurus Mata Elang.

Dalam proses visualisasi komik penulis menggunakan teknik *hybrid*, yaitu gabungan antara teknik manual dan teknik digital, dengan proses sketsa dan penintaan (*inking*) secara manual dan kemudian proses pewarnaan secara digital (*digital coloring*) dengan bantuan *Adobe Photoshop CS4*. Banyak tahapan yang penulis lakukan dalam membuat komik ini, 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 mendesain karakter tokoh komik. Visualisasi komik yang dilakukan secara manual ke digital penulis jabarkan sedetail mungkin. Pencetakan dicetak dengan *print* laser A3+ dan penjiilidan dengan (*soft cover*). Tahapan pembuatan komik yang sangat panjang membuat penulis harus memiliki rancangan yang tepat dan target sehingga komik tersebut dapat selesai tepat pada waktunya, penulis menyadari meskipun telah melakukan alur pembuatan tersebut banyak sekali kendala-kendala dan gangguan baik bersifat internal maupun eksternal namun penulis berusaha untuk tetap berusaha agar komik “Mata Elang” ini dapat selesai tepat waktu. Kelebihan dan kekurangan menggunakan teknik *hybrid* adalah gambar awal dapat dibuat sedetail mungkin karena dibuat secara manual sedangkan untuk proses digital membuat komik menjadi lebih rapi dan menarik karena proses pewarnaan dan *layout* dalam computer.

Selain proses pembuatan komik, penulis juga menyajikan deskripsi berdasarkan unsur-unsur komik, pewarnaan, dan tokoh pada karakternya. Deskripsi unsur-unsur komik membahas isi cerita yang bertemakan seni bela diri pencak silat, ilustrasi yang menggunakan gaya manga dan gaya komik “Hell Boy”, 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 gradasi dan pencahayaan. Komik Mata Elang yang ceritanya cukup singkat akan membuat susah menangkap sifat yang ada dalam diri setiap tokohnya, oleh karena itu penulis memberikan deskripsi singkat tentang masing-masing tokoh dalam komik. Juga dalam penyimbolan unsur-unsur warna yang mendeskripsikan sifat dan watak seseorang. Jadi untuk membuat komik yang baik harus diimbangi dengan kemampuan dan pengetahuan yang cukup.

Komik “Mata Elang” merupakan hasil akhir dari proses yang cukup panjang, dengan 94 halaman *colour full* berukuran A4. Bergenre komik laga (*action*) dengan

digabungkan genre drama menyuguhkan sebuah cerita yang bukan hanya memperlihatkan gerakan dan adegan perkelahian, juga menyuguhkan kisah kehidupan seorang Elang Putera.

## **B. Saran**

Mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa harus lebih peduli akan kebudayaan lokal untuk diangkat dalam media yang inovatif. Bagi mahasiswa yang ingin meneliti tentang seni bela diri pencak silat masih banyak peluang untuk digali lebih dalam, karena tema silat bisa diangkat oleh media dan karya apapun. Tema silat yang dulu sempat merajai tema-tema komik di Indonesia dengan ciri khasnya yang unik dan indah dapat dieksplor lebih agar tercipta karya-karya yang inovatif. Kita wajib mengikuti perkembangan teknologi, namun harus tetap mempertahankan budaya lokal maupun nasional Indonesia agar jati diri bangsa tidak hilang.

Departemen 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. Materi perkuliahan khususnya dalam mata kuliah Ilustrasi III, mahasiswa perlu dibekali pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun suatu proses pembuatan komik atau cergam yang baik karena dengan suatu proses dasar yang baik ini akan memunculkan suatu karya yang berkualitas tinggi.

Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) diharapkan memberikan wadah yang seluas-luasnya kepada para pelaku kreatif khususnya mahasiswa seni rupa agar tidak membatasi kreativitas dan mendorong agar proses kreatif ini menjadi industri kreatif yang nyata.

Peneliti selanjutnya diharapkan dalam pembuatan karya komik memang sangat diperlukan penelitian dan observasi untuk memperkuat cerita yang akan dibuat. Menghindari plagiarisme dan penjiplakan karya komik yang sudah ada

dengan menciptakan tokoh karakter yang unik dan khas sesuai dengan gaya komikus sendiri. Alangkah baiknya menciptakan karya komik yang mengangkat budaya dan sejarah bangsa kita sendiri, maka pembuatan karya komik dibutuhkan pemikiran konsep yang matang dan memiliki suatu karakter yang berbeda agar terjadi suatu tanggapan/apresiasi yang positif bagi komikus itu sendiri.

IPSI (Ikatan Pencak silat Seluruh Indonesia) agar terus menjadi organisasi yang tidak terpengaruh oleh kepentingan dan motif tertentu, diharapkan IPSI terus mengembangkan dan melestarikan warisan dari nenek moyang kita, yaitu seni bela diri pencak silat agar semakin maju dan berkembang.

Untuk komikus Indonesia janganlah menyerah karena serbuan komik-komik asing, kita sebagai komikus Indonesia tidak bisa memungkirinya namun bukan untuk dijadikan alasan. Kita memang kalah melawan komik asing namun jalan satu-satunya adalah kita hidupkan kembali komik Indonesia. Seiring dengan hidup kembalinya komik Indonesia akan dengan sendirinya mengusur serbuan komik-komik asing.

Komik Indonesia pernah menjadi tuan rumah di negeri sendiri, namun seiring perkembangan zaman diakui bahwa kita kalah dari serbuan komik-komik Jepang dan Amerika. Kesempatan untuk komikus Indonesia sangatlah kecil untuk penerbitan dikarenakan biaya dan untung rugi komik Indonesia masih dipandang sebelah mata oleh penerbit-penerbit besar. Dengan inovasi dan gagasan baru diperlukan dalam membuat sebuah mahakarya, sehingga komik Indonesia bisa kembali ke zaman keemasannya dan kembali menjadi tuan rumah di negerinya sendiri, dan dapat kembali melahirkan komikus-komikus hebat seperti salah satu legenda komik Indonesia yaitu R.A. Kosasih di masa mendatang.