

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Buku cerita bergambar “Mari Berketerampilan” merupakan karya ilustrasi mengenai tema lingkungan hidup yang bercerita bagaimana menjaga lingkungan dari sampah dan memanfaatkan sebagai barang berguna juga memiliki banyak pesan moral dan pendidikan. Buku cerita bergambar ini ditujukan untuk anak pada 3 sampai 5 tahun (*early childhood*) yang dapat disebut masa prasekolah atau kanak-kanak. Anak pada rentang usia itu sudah mulai menunjukkan pemikiran secara simbolis melalui kata-kata dan gambar. Selain itu, anak pada usia ini, ego anak masih tinggi, dan tidak mampu melihat perspektif orang lain. Sehingga peran orang tua pada cergam ini sangat penting, baik membimbing secara komunikatif maupun menjelaskan. Cerita bergambar ini dapat menjadi suatu media baru yang bisa ikut menambah wawasan dan mengasah kreativitas dalam membentuk jati dirinya.

Karya ilustrasi cergam ini dibuat melalui proses yang menggabungkan proses manual dan digital yang biasa disebut dengan teknik hibrida (*hybrid*). Untuk proses digital, digunakan perangkat lunak Adobe Photoshop CS4 dengan proses pewarnaan pada ilustrasi menggunakan sisipan (*template*) yang telah di buat sebelumnya oleh penulis.

Tahapan untuk proses pembuatan cergam “Mari Berketerampilan” adalah pemilihan tema, menyiapkan alat dan bahan, pembuatan sinopsis dan naskah cerita, menentukan alur cerita menggunakan *storyline*, pembuatan *storyboard* berdasarkan alur cerita yang ditentukan, selanjutnya pembuatan cerita bergambar dari mulai sketsa, penintaan (*inking*), pemindaian gambar, pewarnaan (*coloring*), mengatur tata letak (*layouting*), penyisipan teks (*lettering*), asistensi karya, uji coba karya, pencetakan (*printing*) dan penjilidan karya (*binding*).

Gaya yang digunakan dalam cerita bergambar ini adalah gambar kartun. Kecenderungan warna yang digunakan adalah warna pokok atau dasar (primer), dan warna sekunder akan menimbulkan kesan ceria pada dunia anak-anak. Pada beberapa objek, seperti gambar rumah dan lingkungan yang menjadi latar cerita dibuat sesuai dengan keadaan sebenarnya, walaupun sedikit ditambah imajinasi penulis. Sudut pandang dan jenis pengambilan gambar yang digunakan dibuat berbeda agar gambar tidak membosankan. Penyajian cerita dalam cergam ini dengan pola berurutan dan cerita yang sederhana agar mudah terhubung serta dipahami, ditambah dengan beberapa halaman yang berisi cara membuat prakarya dan pengetahuannya. Tata letak (*layout*) dalam cergam ini bervariasi, menggunakan komposisi berdasarkan unsur-unsur rupa dalam visual cergam, sebagai acuan dalam pembuatan karya penciptaan cerita bergambar. Penulis menambahkan efek untuk divisualisasikan, dengan beberapa adegan-adegan yang menegangkan dan menarik menurut pilihan penulis.

Nilai moral yang utama dalam cerita ini adalah menjadi pribadi yang santun didalam kehidupan dan mencintai serta melestarikan alam sekitar, agar kelak dapat di nikmati oleh generasi berikutnya

B. SARAN

Media cergam berbentuk buku masih sangat diminati walaupun dengan tema berbeda karena adanya era teknologi merambah kehidupan saat ini mudah untuk dikonsumsi oleh masyarakat tidak terkecuali anak-anak, penulis berkeinginan agar cergam yang bertemakan pendidikan dapat di minati kembali oleh semua kalangan dengan karakter gambar, cerita serta penyajian keseluruhan yang unik.

Untuk Departemen Pendidikan Seni Rupa diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengalaman dalam pengembangan berkarya cergam. Sehingga bisa menjadi motivasi bagi mahasiswa untuk lebih produktif khususnya berkarya cergam. Pada perkuliahan khususnya dalam mata kuliah Ilustrasi III, harus dibekali materi tentang pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun sebuah proses pembuatan cergam atau komik yang baik. Dengan adanya bekal tersebut

ANUGRAH HASRULLANA, 2015

MARI BERKETERAMPILAN

CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memungkinkan memunculkan suatu karya yang berkualitas tinggi lebih dari yang diharapkan penulis.

Universitas Pendidikan Indonesia sebagai kampus juga tempat untuk mahasiswa mengungkapkan kreativitas, khususnya mahasiswa departemen pendidikan senirupa agar tidak membatasi kreativitas berkarya dan mendorong mencetak generasi senirupa terbaik di industri kreatif.

Untuk Dunia ilustrasi indonesia semoga nantinya dapat menjadikan ide atau inovasi dalam pembuatan cergam yang bertemakan lingkungan dan media pembelajaran baik dari segi penyajian cerita serta visual yang memunculkan cergam bertemakan pendidikan lingkungan hidup dengan format yang lebih baik dari penulis ciptakan saat ini. Para penulis berikutnya, haruslah lebih meningkatkan wawasan dan pemahaman terhadap lingkup dunia ilustrasi dengan baik melalui studi pustaka, observasi, dan pengalaman. Mempunyai banyak referensi mengenai dunia ilustrasi yang ada di luar negeri dan di negeri sendiri. Sebagai acuan bahan pembelajaran agar menciptakan ide dan inovasi yang jauh lebih hebat.