

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Komik “Kaulinan Barudak” dibuat sebagai media untuk memperkenalkan kepada anak-anak yang kurang mengenal permainan tradisional Sunda. Komik ini menceritakan 20 permainan tradisional Sunda, penulisan ceritanya dikarang oleh penulis sendiri dengan *genre true story* menceritakan tentang kisah nyata tapi tidak semuanya benar yang isinya tentang keseruan bermain permainan tradisional dimainkan secara bersama-sama oleh anak-anak usia Sekolah Dasar. Sasaran komik ini ditunjukkan untuk anak-anak dengan rentang usia 8-12 tahun atau kelas 2-6, anak pada usia ini sudah belajar membaca dan mahir membaca juga dapat berpikir dengan baik. Anak pada usia ini selalu ingin tahu dan mencoba dengan apa yang dilihat dan didengarnya, sehingga orang tua sangat berperan penting untuk membimbing dan menjelaskan isi cerita dalam komik ini karena anak mungkin belum pernah mengalami atau memainkan permainan tradisional sebelumnya.

Konsep berkarya dimulai dari ide berkarya, pengembangan ide, judul komik, cerita, latar cerita, deskripsi dan visualisasi karakter, serta studi dan pengolahan ide. Proses penciptaan komik menggunakan teknik hibrida (*hybrid*) gabungan teknik manual dan digital. Tahap manual yaitu membuat sinopsis, *storyline*, studi karakter, *storyboard*, sketsa pensil, dan penintaan sedangkan pewarnaan dilakukan secara digital menggunakan bantuan *Adobe Photoshop CS3* dan pemasukan teks menggunakan bantuan *Corel Draw X4*. Gaya gambar bergaya kartun, bentuknya sederhana supaya lebih leluasa untuk mengekspresikan gerakan badan dan ekspresi wajahnya agar mudah diingat.

Komik “Kaulinan Barudak” cenderung menggunakan jarak pandang *long shot*, *full shot*, *medium shot* sedangkan sudut pandang *eye level* yang mengacu pada prespektif satu titik hilang. Bentuk panel yang sering digunakan panel persegi dan persegi panjang serta jenis panel tertutup. Peralihan panel cenderung

menggunakan aksi ke aksi. *Splash* yang digunakan yaitu *splash* halaman dan *splash* panel. Balon kata setiap halaman komik bervariasi tergantung situasi cerita, namun balon kata yang sering digunakan adalah bentuk lingkaran lonjong, selain balon kata penulis membuat kotak narasi berbentuk persegi panjang untuk menjelaskan keadaan. Efek suara digunakan pada suara tertembak, menembak, terjatuh, melangkah, mengetuk pintu, menangkap bola, benturan, tertawa, mengejutkan, menguap, dan lain-lain. Pewarnaan komik menggunakan perpaduan warna primer, sekunder dan tersier. Maka komik “Kaulinan Barudak” berhasil diselesaikan dengan proses yang cukup panjang yang hasilnya dicetak pada ukuran 21cm x 29,7cm (A4), jumlah 135 halaman *full colour* dengan penjiilidan *soft cover*.

## **B. Saran**

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan maupun pembuatan komik ini di dalamnya tidak lepas dari segala kekurangan, penulis merumuskan beberapa saran setelah melalui serangkaian proses bimbingan skripsi penciptaan ini.

Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa, semoga karya skripsi penciptaan ini dapat bermanfaat untuk mata kuliah yang berhubungan dengan ilustrasi selain itu penulis berharap dapat menggali potensi sehingga mahasiswa termotivasi untuk dapat lebih kreatif dalam berkarya khususnya dibidang komik dan bisa memunculkan karya yang profesional.

Untuk mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa, semoga dengan penciptaan komik ini dapat memotivasi dan lebih peduli terhadap budaya Indonesia serta memunculkan ide-ide baru untuk menonjolkan kembali budaya lokal dengan memvisualisasikan dalam karya seni.

Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dalam pembuatan komik melakukan observasi terlebih dahulu supaya terhindar dari plagiarisme pada karya yang sudah ada dengan menyusun cerita dan menciptakan tokoh karakter semenarik mungkin sesuai gaya komikus itu sendiri.

Bagi komikus Indonesia, semangat dan jangan pantang menyerah untuk terus berkarya dan tonjolkan komik Indonesia supaya tetap hidup agar tidak padam dengan komik-komik asing.

Dengan adanya skripsi penciptaan ini penulis berharap dapat ikut andil dalam memajukan komik Indonesia terutama untuk menonjolkan ciri khas tentang cerita dan budayanya. Semoga karya komik ini dapat diterima baik oleh masyarakat khususnya anak-anak diseluruh Indonesia.