

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan Pada konsep yang melatarbelakangi dan proses pembuatan cerita bergambar, warna yang digunakan dalam ilustrasi dan pembuatan tokoh menggunakan konsep yang menggunakan tema petualangan dan fantasi yang sudah disesuaikan dengan teori dari Umi Kulsum pada artikelnya di sebuah Lembaga Badan Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Jawa Barat sehingga cerita yang disajikan dalam cerita bergambar ini sesuai dengan minat baca dan usia pembacanya. Untuk Warna yang digunakan dalam ilustrasi pada cerita bergambar ini yang dominan memberikan kesan berwarna kuning, berlandaskan pada pendapat dari Marian L. David dalam buku dari Sulasmi Darmaprawira yang mengatakan “ Kuning: cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengecut, pengkhianatan” (Darmaprawira, 2012 : 38). Berdasarkan pada teori tersebutlah penulis mengambil makna “terang dan bijaksana” sebagai dua makna yang melatar belakangi tampilan visual dari cerita bergambar yang dominan tampilannya berwarna kekuningan yang mana warna ini juga memang cocok dengan psikologis pascaremaja usia 12-15 tahun berdasarkan pada teori dari F.S. Breed dan S.E. Kartz dalam buku Sulasmi Darmaprawira yang mengatakan “...kedua warna terakhir (jingga dan kuning) rupanya lebih disukai oleh anak pascaremaja dibandingkan anak praremaja”(Darmaprawira, 2012: 32).

Pada alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam proses pembuatan karya cerita bergambar “Terjebak Waktu” , pembuatan cerita bergambar yang baik adalah memiliki sisi cerita yang menarik dan inspiratif bagi pembacanya, memiliki pesan dan kesan baik tersirat maupun tidak dalam karya cerita bergambar tersebut. Sesuaikan cerita dengan usia pembaca yang ditentukan, sehingga akan sangat berpengaruh positif pada proses

pemikirannya. Cerita yang bagus tersebut ditunjang dengan teknik pembuatan yang rinci dan jelas. Mulai dari alat dan bahan yang telah disediakan seperti pensil untuk pembuatan skets, *drawing pen* untuk penintaan, dan media *software* komputer untuk proses pewarnaan seperti program *Adobe Photoshop CS3*, *Coreldraw X3* dan *Paint Tool SAI*. dan memiliki keterangan sehingga dalam pembuatan konsep, pembuatan sinopsis, desain karakter, ilustrasi sampai proses pewarnaan harus bisa dikaji dengan jelas dan mudah dipahami. Pada aspek ini media pendukung seperti komputer dapat digunakan sebagai penunjang yang memperkaya dan membuat menarik pada karya yang ditampilkan. Maka dari itu dibutuhkan kemampuan mendasar tentang program-program yang digunakan dalam pembuatan karya cerita bergambar ini.

Visualisasi karakter dan ilustrasi dalam karya cerita bergambar “Terjebak Waktu” Berdasarkan hasil analisis dari rumusan masalah, Pembuatan karakter berdasarkan hasil dari imajinasi penulis yang dipengaruhi beberapa karya lain seperti pada film animasi dan aktor terkenal. Selain pada warna, gaya penggambaran ilustrasi yang digunakan dalam karya ini menggunakan gaya original penulis dipadukan dengan gaya *Manga*.

B. Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang diperoleh penulis setelah melewati proses pembuatan skripsi penciptaan cerita bergambar “Terjebak Waktu” ini, diantaranya adalah :

1. Untuk masyarakat secara umum, diharapkan supaya bisa lebih memperhatikan dan menghargai jasa para pahlawan yang telah gugur dalam membentuk dan membela tanah air ini. Berusaha untuk lebih mencintai dan melestarikan apapun hasil dan karya dari dalam Negeri ini. Memberikan penghargaan dalam bentuk apapun, sebagai tanda terima kasih kepada para pahlawan. Diharapkan proses pelestarian

sejarah bangsa ini dapat diteruskan sampai ke anak dan cucu kita nanti sehingga mereka mendapatkan pemahaman dan bisa ikut menghargai para pahlawan.

2. Untuk para pengajar dan yang berhubungan dengan akademik, diharapkan dapat lebih kreatif baik dalam berkarya ataupun gagasan dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya. Tidak lupa juga untuk terjun dalam proses pelestarian budaya dan sejarah sehingga dapat menjadi contoh yang baik bagi peserta didiknya.
3. Untuk penulis, diharapkan bisa lebih memotivasi dan kreatif dalam proses berkarya. Selain itu juga mudah-mudahan bisa lebih terpacu dan mendalami ilmu yang telah dimiliki untuk memunculkan ide dan gagasan berkenaan dengan pelestarian budaya dan sejarah yang dapat menumbuhkembangkan rasa cinta akan tanah air. Berdasarkan analisis proporsi dan bentuk dari hewan, masih perlu ada perbaikan dalam proses pembuatan karya cerita bergambar “ Terjebak Waktu”.