

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembedahan data pada Bab IV, maka hasil penelitian disimpulkan:

1. Elemen Visual Komik dalam “Sirah Nabi Muhammad: Graphic Novel”

Ditinjau dari elemen visual komik, novel grafis ini memiliki halaman komik berupa sampul komik, halaman pembuka dan halaman isi. Terdapat panel tertutup dengan bentuk dasar segiempat. Balon kata yang digunakan ialah balon kata ucapan dan balon kata pikiran. Kotak narasi berbingkai maupun tak berbingkai ditemukan pada novel grafis ini. *Splash* yang digunakan ialah *splash* halaman dan *splash* panel. Terdapat dua jenis *onomatopoeia*, yaitu *onomatopoeia* tindakan dan *onomatopoeia* ucapan. Gerdi W.K. menerapkan penggunaan garis gerak. *Symbolia* yang digunakan ialah empat dari lima jenis, yaitu *emanata*, *plewds*, *squeans* dan *grawlixes*. Tipografi menggunakan tiga jenis berupa sembilan huruf.

2. Pengambilan Adegan dalam “Sirah Nabi Muhammad: Graphic Novel”

Ditinjau dari pengambilan adegan, kelima sudut pandang diterapkan oleh Gerdi W.K dengan penggunaan *eye level* yang paling banyak. Kelima jarak pandang diterapkan dengan *medium shot* sebagai jarak pandang terbanyak dan *extreme long shot* sebagai jarak pandang yang jarang digunakan. Prinsip komposisi berupa keseimbangan dan kemiringan diterapkan oleh Gerdi W.K pada panel untuk menciptakan harmoni dan kesan tertentu. *Closure* yang digunakan berjumlah lima jenis dari enam jenis. *Closure* yang paling sering digunakan ialah subjek ke subjek, sementara *closure non sequitur* tidak ditemukan pada novel grafis ini.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi penulis, institusi yang bersangkutan serta bagi kalangan komikus profesional. Salah satunya ialah menambah literatur mengenai novel grafis di Universitas Pendidikan Indonesia, yang mana dibutuhkan bagi mahasiswa seni khususnya yang mengambil mata kuliah Ilustrasi. Penelitian ini juga memberikan manfaat bagi kalangan komikus profesional sebagai penelitian yang membedah novel grafis. Pada novel grafis, elemen visual komik ditemukan

lebih rinci dan lengkap sehingga penelitian analisis visual dapat menjadi referensi yang baik untuk dipelajari.

C. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat penulis sarankan antara lain ialah:

1. Bagi Universitas, disarankan untuk menyediakan lebih banyak buku sumber dalam bidang humaniora khususnya seni rupa. Ketersediaan buku sumber dalam bidang seni yang spesifik menghambat penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa.
2. Bagi Departemen dan Fakultas, disarankan untuk mempermudah peminjaman buku-buku penting yang bermanfaat untuk penelitian mahasiswa. Buku yang ada pada perpustakaan dikunci dan tidak boleh dibawa pulang, sedangkan untuk memahami suatu buku diperlukan waktu beberapa hari bahkan minggu jauh dari waktu yang tersedia saat perpustakaan dibuka.
3. Bagi Mahasiswa, disarankan untuk memperdalam bidang yang benar-benar diminati, sehingga penelitian yang dilakukan kedepannya akan berkelanjutan serta memberikan manfaat yang lebih banyak bagi departemen dan institusi pendidikan, khususnya Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Bagi Kalangan Komikus Profesional, disarankan untuk memperdalam ilmu pembuatan komik juga turut serta dalam memperkenalkan pentingnya menguasai elemen komik dalam pembuatan komik khususnya di industri kreatif Indonesia. Mengingat besarnya minat generasi muda dalam pembuatan komik lokal belum dibarengi dengan tingginya minat belajar elemen dasar pembentuk komik.
5. Bagi Peneliti, pendalaman ilmu yang dilakukan pada skripsi ini berguna dalam karir di industri kreatif, selanjutnya perlu dilakukan penelitian korelasi, pengaruh pembuat cerita dan ilustrator komik terhadap visualisasi komik.