

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis karya dan pembahasan di bab iv maka hasil penelitian disimpulkan sebagai berikut:

1. Ide cerita pembuatan komik *Kian Santang Sang Legenda* muncul ketika penulis membaca buku *Sejarah Perjuangan Kian Santang* yang selanjutnya penulis jadikan sebagai sumber primer cerita, kemudian penulis sadur dan sesuaikan isi ceritanya untuk diubah ke dalam bentuk komik. Penulis mempertimbangkan muatan nilai moral dan religi ke dalamnya. Dimana nilai moral diperlihatkan dalam karakteristik tokoh utama, yaitu Kian Santang yang menjadi suri teladan dalam menganut agama Islam, terlihat dari ketekunannya dalam menuntut ilmu agama Islam.
2. Proses pembuatan Komik ini sepenuhnya menggunakan teknik ilustrasi digital, dengan bantuan program pengolah gambar *Clip Studio Paint*. Terdapat beberapa tahapan yang penulis lalui, tahapan-tahapan tersebut diantaranya adalah membuat sinopsis cerita, *storyline*, *storyboard*, karakter tokoh verbal, karakter tokoh visual, visualisasi komik, pencetakan, serta penjilidan. Teknik yang digunakan seluruhnya adalah komputerisasi, proses pembuatan komik ini tidak berbeda dengan tahapan-tahapan yang lazim digunakan dalam teknik tradisional. Pencetakan dilakukan dengan print A3+, dan penjilidan dengan *soft cover*. Pada prakteknya, penulis menyadari adanya gangguan-gangguan baik internal maupun eksternal yang mempengaruhi penulis dalam membuat komik, namun penulis tetap berusaha agar komik ini selesai pada waktunya.
3. Visualisasi komik *Kian Santang Sang Legenda* dijelaskan berdasarkan unsur-unsur komik, diantaranya adalah pewarnaan komik yang diterapkan berdasarkan konsep waktu, yaitu pewarnaan pada pagi hari, siang hari, sore hari, dan malam hari. juga pewarnaan pada tokoh/karakternya yang mempertimbangkan nilai estetisnya. Ilustrasi tokoh menggunakan gaya semi realis, sedangkan perspektif yang diterapkan adalah perspektif satu titik hilang,

dua titik hilang, dan tiga titik hilang. Sudut pandang yang digunakan dalam visualisasi komik bermacam-macam, diantaranya adalah *bird eye*, *high angle*, *eye level*, *low angle* dan *frog eye*. Jarak pandang yang digunakan juga bervariasi, diantaranya adalah *close up*, *extreme close up*, *medium shot*, dan juga *long shot*. Bentuk panel yang terdapat dalam komik adalah berbentuk kotak, melengkung, dan trapesium. Jenis panel adalah panel terbuka dan panel tertutup. Alur panel yang digunakan yaitu dari kiri atas ke kanan bawah. Penulis juga menerapkan balon kata dengan berbagai jenisnya, lalu efek suara yang dibuat untuk mewakili sumber suaranya, dan garis gerak yang dibuat untuk memberikan efek bergerak pada suatu karakter atau objek.

## **B. Saran**

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan maupun pembuatan karya komik ini tidak terlepas dari adanya kekurangan. Penulis merumuskan beberapa saran setelah melalui serangkaian proses penciptaan komik yang panjang.

Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) jurusan Pendidikan Seni Rupa diharapkan untuk lebih peduli terhadap kebudayaan kearifan lokal untuk kemudian lebih diutamakan diangkat ke dalam media yang inovatif. Masih banyak peluang bagi mahasiswa yang ingin menggali tema cerita rakyat untuk dijadikan sebuah karya, khususnya di Jawa Barat sendiri masih banyak cerita yang bisa digali, seperti kisah Nyi Anteh penunggu Bulan, kisah Prabu Siliwangi, atau cerita asal-usul suatu daerah misalnya. Karena cerita-cerita rakyat di setiap daerah banyak yang masih simpang siur, sehingga akan sangat bermanfaat jika kita membuat sebuah karya yang mengangkat unsur cerita rakyat. Kita wajib untuk menjaga kelestarian kebudayaan lokal maupun nasional di Indonesia, agar identitas bangsa tidak hilang terkikis jaman.

Untuk Jurusan Pendidikan Seni Rupa, khususnya di Universitas Pendidikan Indonesia, diharapkan agar terus mendorong mahasiswa untuk terus menggali potensi untuk mengembangkan diri, juga memberikan wawasan dan pengalaman supaya mahasiswa termotivasi untuk terus berkarya lebih produktif, terutama untuk berkarya komik.

Di Indonesia, komik lokal pernah menjadi tuan rumah di negeri sendiri, untuk itu dengan berkembangnya teknologi di era modern seperti sekarang, inovasi serta gagasan yang segar sangat diperlukan untuk membuat sebuah mahakarya yang baik. Diharapkan komik di Indonesia dapat kembali meraih kejayaannya agar pembaca komik di Indonesia dapat lebih menghargai lagi karya-karya komik di dalam negeri.