

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan dan Saran

Dalam penciptaan karya dengan pada buku komik fantasi dan mengangkat tema tentang bencana alam kebakaran hutan yang terjadi di Indonesia menjadi sesuatu cerita yang baru dan dikemas kedalam buku komik.

Setelah melalui banyaknya proses penciptaan karya ilustrasi buku komik ini. Terdapat banyak sekali faktor yang sangat menentukan proses pengerjaannya hingga hasil yang didapatkan. Tujuannya penciptaan ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan ide cerita, proses pembuatan karya komik, membuat visualisasi cerita sampai pada hasil jadi buku komik.

Komik ini dibuat dalam media digital dan di *print* serta diwujudkan pada sebuah buku dengan ukuran A5 atau 14,8 cm x 12 cm. Dicitak memanjang keatas atau vertical. Memakai kertas *art paper* dengan ketebalan 210 mm. Untuk *covernya* penulis akan mencoba test print dengan memakai *soft cover* dan *hard cover* dengan laminasi *doff* untuk perbandingan jika akan dijual atau diterbitkan.

Pengembangan ide cerita dilakukan melalui proses literasi mencari referensi dan berbagai inspirasi melalui media buku, *e-book*, ataupun jurnal daring. Setelahnya mulai melakukan penulisan dengan tentunya memperhatikan pokok pikiran utama cerita yang terarah pada genre fantasi dan *slice of life* agar plot tidak melebar kemana-mana. Pada prosesnya pembuatan buku komik ini, referensi teori dalam memperkuat dasar elemen komik dengan idce cerita yang diangkat haruslah dapat menyatu dengan baik. Prosesnya dimulai dari persiapan alat dan bahan seperti *iPad* atau *tablet*, *Laptop* dan *software* pendukung. Kemudian proses penciptaan diantaranya melalui pembuatan sinopsis atau *storyline*, pembuatan tokoh, *storyboard*, pembuatan sketsa kasar, *inking*, pewarnaan, penyisipan balon kata dan teks (*lettering*), hingga proses percetakan atau printing.

Karya komik bisa dipakai untuk menuangkan berbagai ide gagasan yang bersifat bebas dan tidak terkoridoran oleh kebakuan komik itu sendiri. Seperti panel yang

harus berurutan, penciptaan visual yang berdasarkan cerita dan storyboard dan lain sebagainya. Dalam hal ini buku komik saat ini masih banyak digandrungi penggemanya diseluruh dunia. Juga genre fantasi juga saat ini masih menjadi favorit kebanyakan orang. Dikarenakan juga banyaknya komik-komik sampai ke film-film atau animasi yang mengangkat hal yang serupa.

Buku-buku komik yang tersebar di toko-toko buku di seluruh Indonesia memang dominan hitam-putih. Walaupun memang sekarang sudah mulai banyak komik cetak berwarna, namun masih terbilang jarang ditemukan/ Jadi pada kali ini karya komik *Monster of Fire* membuat inovasi di industri kreatif. Hal ini memang bisa dapat lebih mencuri perhatian pembaca. Oleh karenanya, referensi dan jam terbang memberikan pengalaman berharga dan sangat dibutuhkan dalam bertahan di dunia komik.

Keberlangsungan penelitian mengenai buku komik khususnya buku-buku komik berwarna ini harapannya tidak berhenti disini. Bagi peneliti yang meneliti topic yang sama, masih banyak aspek lain didalam komik berwarna yang masih menjadi sesuatu yang baru dan harus terus di eksplorasi. Dalam bidang seni ada beberapa aspek juga yang bisa dieksplorasi dan dikembangkan kembali lebih dalam mengenai penciptaan buku komik ini di pasaran. Kemudian menciptakan gaya gambar, dan jalan cerita sendiri yang tercermin dari budaya dan kearifan lokal. Lalu kemudian adalah membuat gelombang budaya baru yang berasal dari budaya lokal dan menjadi mengglobal.

Kemudian penulis menyadari bahwa masih banyaknya terdapat kekurangan dari penciptaan buku komik karya tugas akhir ini. Salah satu poin kelemahan terbesarnya terdapat pada alur cerita yang dieksekusi untuk pembuatan komik, tidak cukup hanya melihat dan mendengar referensi juga rekomendasi saja. Juga dalam pembuatan *gesture-gesture* yang rumit. Penulis harus lebih bisa berlatih lagi dalam pembuatan ilustrasi dan *background*. Juga pada penulisan juga tidak luput dari kekurangan, oleh karena itu, penulis harapkan pengembangan kekaryaannya ini, khususnya tentang komik yang dilingkup Pendidikan Seni Rupa FPSD ini dapat lebih maksimal lagi. Baik dari segi teori, media, maupun dari sumber daya manusianya itu sendiri. Oleh karna itu, penulis berharap untuk peneliti selanjutnya khususnya mahasiswa departemen pendidikan seni rupa FPSD UPI, dapat melakukan pengkajian lebih dalam lagi

terhadap perkembangan seni rupa khususnya di dunia komik, agar perkembangannya khususnya di Indonesia bisa lebih baik lagi.