

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Proses pembuatan cergam “Legenda Ciung Wanara” terdiri dari beberapa tahapan kerja yaitu observasi ke situs Karangkamulyan dan studi pustaka dari berbagai sumber buku, kemudian dituangkan ke dalam sebuah karya. Cergam ini menggunakan karakter tokoh kartun yang disesuaikan untuk anak 3-6 tahun. Pakaian yang digunakan tokoh dalam cerita, merupakan hasil retrospektif dari gambar karya R.A Kosasih. Adapun bahan dan alat yang digunakan yaitu buku gambar, pensil, penghapus, pemgaris, buku gambar, pemindai dan laptop. Proses pembuatannya terdiri dari pembuatan sketsa secara manual kemudian dipindai ke dalam komputer untuk pewarnaan secara digital menggunakan software *Adobe Photoshop CS3* lalu proses pencetakan, perangkaian *pop-up* kemudian penjilidan buku. Cergam ini berukuran B5 berisi 20 halaman yang terdiri dari 10 gambar ilustrasi, 10 inti cerita dilengkapi teknik *pop-up* disetiap gambarnya. Teknik ini dapat menggerakkan gambar di setiap halaman buku menjadi lebih berdimensi. Pembuatan cergam *pop-up* lebih rumit dibanding dengan cergam biasanya, karena adanya proses merangkai gambar setelah pencetakan. Dapat dikatakan merangkai adalah proses tersulit dalam pembuatan cergam ini. Di dalam cergam legenda Ciung Wanara, penulis menggunakan lima teknik *pop-up* yang terdiri dari teknik *v-fold*, *pull-up panels*, *magic box*, *multiple layer* dan *moving arm*. Kelima teknik tersebut memiliki tingkatan kesulitan pembuatan berbeda sehingga gambar *pop-up* yang dihasilkan sesuai dengan tingkatan kesulitan pembuatan, apabila tingkat pembuatannya rumit seperti teknik *pop-up magic box*, maka gambar *pop-up* yang dihasilkan akan lebih inovatif dan berdimensi dibanding keempat teknik *pop-up* lainnya. Berbeda dengan teknik *pop-up multiple layers*, pengerjaan teknik ini lebih sederhana sehingga gambar *pop-up* yang dihasilkan dinilai kurang inovatif dibanding keempat teknik lainnya.

Berdasarkan analisis rumusan masalah yang kedua, ilustrasi cergam Legenda Cing warana terdiri dari: warna, sudut pandang, jarak pandang, warna dan teknik *pop-up* yang digunakan. Warna digunakan untuk menentukan elemen yang dapat menentukan perwatakan 9 karakter tokoh cerita legenda Ciung Wanara. Menurut psikologi, warna disebut sebagai simbolisasi untuk menunjukkan sebuah sifat seseorang. Maka dari itu cergam ini menggunakan *samping* dan *kemben* berwarna sebagai penyimbolan karakter tokoh cerita. Selain itu, kelima teknik *pop-up* dalam buku cergam ini menggunakan sudut pandang dan jarak pandang yang beragam disesuaikan dengan teknik dan ilustrasi yang digunakan kemudian jarak pandang dan sudut pandang digunakan untuk menentukan teknik pembuatan yang sesuai dengan ilustrasi buku tersebut.

B. Saran

Cergam yang berjudul “ Buku *Pop-up* Seri Legenda Nusantara” Legenda Ciung Wanara dibuat dari gagasan penulis untuk mengembangkan cerita legenda menjadi cerita yang menarik dan dapat menjadi salah satu buku yang berguna untuk masyarakat. Cergam ini dilengkapi dengan teknik *pop-up* yang diharapkan dapat menarik minat baca anak. Cergam ini bertujuan untuk lebih mengenal legenda yang berada di Indonesia sekaligus mengenalkan berbagai kebudayaan yang terkandung dalam legenda tersebut.

Selain itu bagi penulis hasil penciptaan karya cergam ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang legenda Ciung Wanara dan dapat menambah kreativitas penulis untuk membuat ilustrasi *pop-up* yang baik selain itu dapat memotivasi penulis untuk membuat karya yang lebih baik dengan gagasan yang lebih kreatif. Dan untuk jurusan Pendidikan Seni Rupa diharapkan pembuatan karya cergam *pop-up* ini dapat menjadi referensi dan inspirasi untuk membuat karya yang lebih baik dan lebih kreatif.

Penulis berharap karya cergam *pop-up* ini dapat berguna di dunia pendidikan untuk mengenalkan legenda di Indonesia kepada anak-anak di seluruh Indonesia dengan teknik yang unik diharapkan anak-anak dapat tertarik, ingin belajar dan ingin mencari tahu tentang legenda yang berasal dari daerah lainya.