

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Pada penyusunan skripsi penciptaan yang berjudul *Kisah 'Saidja Adinda' dari Kabupaten Lebak Sebagai Ide Penciptaan Buku Komik*, penulis menciptakan sebuah karya buku komik berjudul *Saidja dan Adinda*. Berdasarkan uraian yang telah dibahas di Bab sebelumnya, penulis menarik kesimpulan untuk menjawab rumusan permasalahan. Buku komik: *Saidja dan Adinda* ringkasnya merupakan buku komik adaptasi dari novel Max Havelaar Bab 17 karya Multatuli, yang menceritakan kisah seorang pemuda pemudi bernama Saidja dan Adinda yang hidup di Distrik Parangkujang Desa Badur pada masa kolonialisme Belanda, kehidupan mereka harus berakhir tragis karena sebuah sistem pemerintahan daerah yang mengikat. Sebagai kisah yang memiliki keterhubungan latar belakang dengan penulis, penulis ingin mengangkat dan mengenalkan kisah ini kepada khalayak umum. Dengan target pembaca anak usia 10-19 tahun (remaja) dan usia 20-lanjut (dewasa), buku komik ini dikemas dengan cerita yang sederhana namun tetap menarik untuk diikuti, adanya unsur sejarah, kisah romansa, dan latar belakang yang diadaptasi dari kehidupan sehari-hari membuat pembaca merasa terhubung dengan karakter yang ada di dalamnya. Amanat atau pesan yang ingin penulis sampaikan pada buku ini yaitu pentingnya belajar dari masa lalu untuk dijadikan cerminan di masa depan, meskipun kisah ini hanya sebuah karangan dari sebuah novel namun tetap memiliki nilai kehidupan tentang bagaimana rasa kemanusiaan dibutuhkan untuk membuat sebuah kebijakan yang bijaksana, serta semangat juang yang diwakilkan oleh karakter utama Saidja untuk selalu bisa bertahan hidup dalam segala baik buruknya kehidupan.

Ilustrasi dalam buku komik ini dibuat dengan teknik digital menggunakan *software Clip Studio Paint EX* untuk *Windows*. Karya yang dibuat dengan berukuran A4 atau 21 x 29,7 cm dengan jumlah halaman seluruhnya 107 halaman. Halaman isi berjumlah 103 halaman dan 4 halaman tambahan seperti sampul buku, sampul dalam, dan lembar hak cipta. Gaya ilustrasi yang penulis gunakan adalah

gaya semi kartun. *Font* yang penulis pilih adalah jenis *Sans serif* dengan bentuk lucu dan keterbacaan yang tinggi. Tata letak narasi maupun gambar diletakan sesuai dengan prinsip keseimbangan senirupa dan desain. Pada buku komik ini didominasi oleh unsur bidang organis yang banyak ditemui pada setiap halaman seperti gunung, pepohonan, hewan dan sebagainya. Warna yang penulis gunakan adalah warna-warna analog dalam lingkaran warna yang terbagi menjadi dua, yaitu warna panas dan warna dingin. Warna analog dipilih selain ilustrasi pada buku komik ini didominasi oleh latar belakang alam tetapi agar setiap halaman memiliki fokus utama tersendiri. Berdasarkan hasil penciptaan karya ini, buku komik kisah *Saidja Adinda* menghasilkan hasil yang cukup memuaskan bagi penulis dan pembaca, karena dapat dibuat berdasarkan gaya ilustrasi yang sesuai keinginan penulis dan mendapat respon yang baik dari pembaca atas isi cerita dan ilustrasi yang penulis buat. Hanya saja penulis masih merasa ada beberapa ilustrasi yang kurang maksimal dalam pengerjaannya serta isi cerita yang belum bisa terolah secara baik. Adapun karya ini akan dipublikasikan kepada masyarakat luas perlu peninjauan dan pengembangan kembali agar karya ini dapat lebih baik lagi serta siap untuk didistribusikan.

B. SARAN

1. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Lebih baik jika DPSR memiliki pedoman KTI atau kegiatan lainnya seperti seminar yang bertujuan untuk menjelaskan proses pembuatan skripsi khususnya skripsi penciptaan agar mahasiswa tidak merasa bingung saat proses penyusunan skripsi. Hal itu dikarenakan pada pedoman KTI UPI, tidak ada ketentuan pada metode penciptaan karya seni. Serta, sebaiknya pihak DPSR memiliki ruang keluhan mahasiswa bagi mahasiswa yang kesulitan dalam proses pembelajaran, tentunya disertai dengan solusi dan tindakan yang membantu.

2. Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Diharapkan mahasiswa DPSR bisa meningkatkan motivasinya untuk membuat karya seni dan terus berinovasi sehingga dapat menjadi inspirasi dari segi visual maupun ide bagi masyarakat. Penulis mengharapkan pembaca yang hendak

mengambil tema serupa untuk membuat karya dengan media variatif dan teknik yang lebih baik.

3. Bagi Pembaca/Masyarakat

Diharapkan pembaca/masyarakat dapat mempelajari kisah dari masa lampau untuk dijadikan cerminan di masa depan dan mendapatkan hikmah dari setiap peristiwa yang dialami dalam kehidupan, penulis mengharapkan pembaca bisa memperhatikan nilai-nilai kemanusiaan membuat sebuah kebijakan untuk kemaslahatan bersama. Serta penulis mengharapkan agar selalu meningkatkan kepedulian terhadap sesama manusia dan lingkungan hidup.

4. Bagi Dunia Buku dan Ilustrasi

Bagi penulis, ilustrator, dan penerbit, diharapkan bisa berinovasi lebih dalam pembuatan buku komik yang bergenre campuran budaya, sejarah, romansa dan aksi berdasarkan kisah-kisah daerah lainnya menggunakan media yang menyenangkan bagi remaja yang lebih baik daripada buku komik yang penulis buat saat ini.