

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan karya cerita bergambar “Semua Suka Sate Bandeng” dibuat dengan analisis konseptual dan analisis visual. Analisis konseptual meliputi ide dan konsep penciptaan yaitu untuk mengenalkan sate bandeng makanan khas Banten agar lebih dikenal dan tidak terlupakan keberadaannya karena banyak makanan asing yang masuk ke Indonesia. Sate bandeng juga bisa dijadikan alternatif untuk orang yang tidak gemar memakan olahan ikan karena berduri. Penciptaan ini juga berkontribusi sebagai sarana pengenalan budaya Banten melalui makanan khasnya, agar lebih dikenal lagi dan tidak hilang begitu saja.

Cerita dimulai ketika seorang anak bernama Warda yang gemar sekali memakan olahan ikan tiba-tiba tersedak oleh duri ikan yang ia makan, kemudian Warda menjadi trauma untuk memakan olahan ikan kembali. Lalu, sang ibu berinisiatif untuk mencari alternatif lain yang kemudian sang ibu menemukan olahan lain yaitu sate bandeng, dan akhirnya Warda bisa kembali memakan olahan ikan tanpa khawatir akan durinya.

Analisis visual meliputi gaya ilustrasi, penokohan, unsur dan prinsip desain, sudut pandang serta jarak pandang. Gaya ilustrasi menggunakan gaya kartun karena menyesuaikan dengan target pembaca. Tokoh yang berperan dalam cerita bergambar ini yaitu Warda, Ibu Warda, Ayah, Nenek, dan pemeran figuran lainnya. Visualisasi tokoh meliputi warna apa saja yang digunakan dalam sebuah karakter dan busana-busana yang dipakai. Dalam cergam ini dominan menggunakan warna-warna natural untuk memberikan kesan nyaman dengan warna yang lembut dan tidak mengganggu untuk dilihat. Untuk komposisi ilustrasi pada cergam ini dominan menggunakan komposisi *rule of thirds*. Jarak pandang yang digunakan dalam cergam ini meliputi *birds eye view* dengan

dominasi *eye level*. Lalu, dalam sudut pandang ilustrasi pada cergam ini meliputi *close up, medium shot, long shot*, dengan dominasi sudut pandang *medium shot*.

Adapun dalam pembuatan ilustrasi cergam “Semua Suka Sate Bandeng” seluruhnya dibuat menggunakan perangkat keras seperti iPad dan *Apple Pencil*, dari tahap sketsa, pewarnaan, hingga pemberian teks narasi.

Dengan penciptaan karya ini semoga dapat memberikan manfaat untuk para pembaca sehingga bisa menambah ilmu dan wawasan, serta pengetahuan mengenai makanan khas Banten. Bisa menambah informasi dan sumber referensi buku cerita bergambar secara visual, gaya ilustrasi, warna, komposisi dan lain sebagainya. Semoga bisa menambah media pembelajaran, bahan bacaan khususnya untuk anak-anak.

B. Saran

Menurut pengalaman pribadi dalam proses penciptaan cerita bergambar “Semua Suka Sate Bandeng” menemukan beberapa hal yang dapat dijadikan pembelajaran bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa terutama bagi mahasiswa yang ingin membuat karya penciptaan yang serupa.

1. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa, diharapkan bisa lebih mendorong dan memberi nasihat kepada mahasiswa yang ingin membuat karya penciptaan serupa, mendukung mahasiswa dengan memberi motivasi dan kepercayaan penuh agar tetap semangat dalam menyelesaikan karya penciptaannya, dan memfasilitasi mahasiswa agar lebih semangat dalam membuat karya penciptaan.
2. Bagi mahasiswa, diharapkan untuk mempersiapkan ide dan konsep yang matang agar mempermudah dalam proses pembuatan karya dan diharap bisa mengembangkan proses pembuatan karya dengan menggunakan teknik-teknik lainnya.
3. Dalam pembuatan ide cerita bergambar bisa didapat dari pengalaman pribadi, lingkungan sekitar, musik, film, dan lain-lain. Sehingga diharapkan untuk bisa lebih melihat apa yang ada di sekitar.

4. Dalam proses pembuatan cerita bergambar bisa menggunakan perangkat yang sudah dikuasai agar mempermudah dalam pengerjaan. Untuk penyimpanan ilustrasi yang sudah dibuat diharapkan untuk membuat duplikasinya sehingga memiliki *backup file* yang bisa disimpan dalam *flashdisk*, laptop, atau bisa menggunakan *google drive* untuk mempermudah dalam penyimpanan *backup file*.
5. Dalam proses pembuatan karya cergam diharap bisa mencari lebih banyak inspirasi agar ilustrasi yang dibuat tidak bersifat repetitif atau membuat dengan gaya ilustrasi yang sama dan bisa menggunakan teknik-teknik membuat cergam lainnya.