

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa penerapan bahasa gambar tanpa teks dalam karya novel grafis di Indonesia masih merupakan hal yang baru, dan keberadaannya sangat jarang ditemui. Hal ini merupakan kendala yang dihadapi penulis maupun pembaca, karena keduanya akan menemui kendala dalam menemukan kecocokan pemahaman bahasa visual yang dapat dipahami dengan mudah.

Pengangkatan tema kisah Legenda Mahameru yang berdasar dari kitab Tantu Panggelaran ke sebuah media novel grafis tanpa kata menemui kendala dalam penerapannya ke bahasa visual, yaitu berkurangnya detail yang bisa diangkat karena terbatasnya bahasa visual yang tidak bisa memberikan penjelasan terhadap beberapa kejadian yang berkaitan dengan nama tokoh. Namun hal tersebut masih bisa diatasi dengan menggunakan detail gambar lingkungan tiap panel, sehingga pembaca bisa menilai bagaimana pentingnya peran tokoh yang digambarkan.

Latar waktu cerita menjadi kendala dalam perancangan novel grafis tanpa kata. Hal ini dikarenakan tidak adanya penjelasan tertulis mengenai setting waktu maupun jarak waktu antar bab dalam novel grafis. Hal ini bisa diatasi dengan menggunakan warna, penggunaan warna bertingkat mulai dari cerah hingga gelap bisa menjelaskan kapan kira-kira waktu kejadian itu berlangsung, namun masih belum bisa menjelaskan jarak waktu antar cerita.

Penggunaan gaya gambar dengan arsiran pensil yang berfokus pada detail dan gelap terang menjadi salah satu faktor yang memberatkan pengerjaan perancangan, yang dimaksud disini ialah lama waktu pengerjaan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan perancangan, sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan dengan gaya yang sama tidak dapat diselesaikan dalam waktu singkat.

Namun kendala ini dapat sedikit diatasi bila dibantu dengan asisten dalam dunia kerja novel grafis profesional, sehingga dapat dicapai waktu pengerjaan yang lebih singkat

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, dapat dikemukakan saran yang diharapkan bisa menjadi acuan dalam perancangan lain serupa, yaitu :

1. Memahami dan mendalami bagaimana membuat sebuah perancangan bahasa visual yang baik, baik dari segi penggambaran mimik, gestur, sudut gambar maupun warna yang dapat menarasikan kisah tanpa kata yang mudah dipahami oleh pembaca.
2. Berhati-hati dalam memilih gaya gambar, disesuaikan dengan lama waktu batas pengerjaan dan kemampuan dalam menyelesaikan karya, sehingga bisa didapatkan hasil yang maksimal tanpa mengorbankan waktu yang terlalu lama dalam karya.
3. Hasil akhir dari perancangan harus didukung oleh proses produksi yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonymous. 2011, *Pengertian Ciri-ciri dan Jenis-jenis Legenda*. www.sentra-edukasi.com. Diakses pada tanggal 8 November 2012.
- Anonymous. 2013, *Mount Semeru*. en.wikipedia.org/wiki/Mount_Meru. Diakses pada tanggal 17 Oktober 2013.
- Anonymous. 2013, *Semeru*. id.wikipedia.org/wiki/Semeru. Diakses pada tanggal 17 Oktober 2013.
- Artikel non-personal, 27 September 2011, *Tantu Panggelaran*, Wikipedia bahasa Indonesia, http://id.wikipedia.org/wiki/Tantu_Panggalaran , diakses 5 September 2012
- Barthes, Roland. 2007, *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa : Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol, dan Representasi*. Penerjemah: Ikramullah Mahyudin. Jakarta : Jalasutra.
- Berona, David A. dan Diss, Darren 2010, *Introduction to Silent Witnesses*. UK dari silentgraphicnovels.blogspot.com/p/essays.html. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2012.
- Bonneff, Marcel 2001, *Komik Indonesia*, Bogor : Penerbit Kepustakaan Populer Gramedia.
- Eisen, Leatrice 2003, *The Color Answer Book: From the World's Leading Color Expert*, Virginia : Penerbit Capital Books, Ins.
- Goldsmith, Francisca 2010, *The Readers' Advisory Guide to Graphic Novels*, Chicago : Penerbit ALA Editions.
- Maharsi, Indiria. 2010, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta : Penerbit Kata buku.
- Petersen, Robert S. 2011, *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*, Santa Barbara, California : Penerbit ABC-CLIO, LLC.
- Pigeaud, Theodoor Gautier Thomas. 1924, *De Tantu Panggelaran*. Nedherland : HL Smith dalam *Mitos dan Kekinian*.
- Sobur, Alex 2004, *Semiotika Komunikasi*, Bandung : Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Ratna Nurhajarini, Dwi dan Suyami 1999, *Kajian Mitos dan Nilai Budaya dalam Tantu Panggelaran*, Jakarta : Penerbit Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tubbs, Stewards L. dan Moss, Silvia. 2005, *Human Communication*. Jakarta : Penerbit PT Gramedia.

Varnum, Robin dan Gibbons, Christina T. 2001, *The Language of Comics: Word and Image*, Mississippi : Penerbit University Press of Mississippi.

