

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Komik telah terbukti mampu secara baik, menarik, menghasilkan dan mentransformasikan pengetahuan kepada para siswa melalui metode yang tidak biasa. Mengingat film merupakan salah satu aspek penting industri yang ada di Indonesia dan terus mengalami perkembangan karena memiliki kaitan yang sangat luas terhadap perkembangan dinamika masyarakat yang ada di Indonesia. Sejak tahun 1920, Indonesia telah mampu menyajikan karya-karya dan berkontribusi dalam bidang perfilman serta tidak sedikit prestasi yang telah diukir baik di dalam maupun di luar negeri, sehingga patut diapresiasi guna dijadikan sebagai inspirasi dalam mengembangkan karya-karya yang memiliki kualitas dari berbagai aspek demi pemenuhan berbagai kepentingan seluruh elemen masyarakat di Indonesia.

Semakin mudahnya para tenaga kreatif Indonesia dalam memperoleh serta memanfaatkan peralatan perfilman yang kini dimanjakan dengan hadirnya kecanggihan teknologi menjadikannya mudah untuk dijangkau dari tingkat pemula hingga profesional. Banyaknya unit penunjang dapat secara mudah dipelajari dan diaplikasikan untuk menjadi sektor karya seni *indie* yang potensial untuk dijadikan sebagai sarana penunjang proses kehidupan. Sumber daya manusia dan teknologi terus berkembang beriringan dengan kebutuhan manusia yang membutuhkan percepatan dalam bidang informasi dan komunikasi serta hiburan. Sehingga salah satu media yang banyak dihasilkan adalah karya *audio visual* dengan menanamkan pondasi teknik perfilman sebagai dasar dalam menciptakan sajian yang berkualitas.

Film sama halnya dengan media komunikasi yang sangat diminati karena nilai yang dihasilkan. Sebab film dapat secara efektif mampu mencitrakan kondisi politik, ekonomi, sosial, dan budaya, serta mengkomunikasikannya sebagai bahan evaluasi yang sangat bermanfaat.

Sekolah menjadi elemen penting dalam menyediakan sumber daya manusia yang bermanfaat bagi pemenuhan kebutuhan tenaga kerja yang sangat penting bagi proses produksi perfilman. Tentunya banyak hal yang perlu dipersiapkan demi tercapainya visi dan misi dalam menghasilkan sumber daya yang berkualitas. Proses belajar mengajar menjadi salah satu sarana dalam membekali sumber daya manusia yang siap terjun di bidang kerja.

Komik hadir sebagai salah satu materi substitusi yang dapat secara efektif membantu siswa dalam meningkatkan partisipasi belajar. Karena apabila ditinjau dari banyak aspek, secara psikologis generasi muda memiliki minat baca yang masih rendah. Bahasa visual terbukti lebih mudah diingat dan menarik perhatian bila dibandingkan dengan bahasa tekstual. Salah satu media yang menggabungkan keduanya adalah komik. Sehingga bila komik ditarik sebagai media yang menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk tekstual, serta menjadikan gambar sebagai alat peraga, pembaca akan lebih mudah untuk memahami konteks yang disampaikan.

Komik pendidikan yang mengangkat tentang perfilman hadir menjadi salah satu elemen mengajar yang dapat disarankan serta sangat berguna karena medianya yang ringan, menghibur, serta secara bahan dan material mudah diaplikasikan menjadikannya media yang sangat potensial untuk pendidikan. Sesungguhnya banyak materi yang dapat dikembangkan untuk menjadi sebuah ilmu pengetahuan yang utuh serta berguna bagi pendidikan. Komik ini merupakan komik yang telah dirancang dari hasil analisis di mana banyak elemen-elemen yang tidak diketahui oleh pembaca, khususnya siswa-siswi yang sedang mendalami materi perfilman. Hal ini dikarenakan metode kerja dan ritme yang ada di Indonesia berbeda dengan pola kerja yang terdapat di wilayah lain, sehingga akan menjadi pengalaman yang menarik ketika siswa mampu merekonstruksi tentang situasi kerja perfilman di Indonesia sebagai bahan beradaptasi. Sumber daya manusia yang ada di Indonesia sangat potensial diimbangi dengan sumber daya alam yang luar biasa yang dapat dieksplorasi dan dijadikan sebagai bahan karya seni. Dengan begitu niscaya perfilman di Indonesia akan terus berkembang.

## B. Saran

Dalam proses perancangan buku komik pendidikan yang telah diluncurkan, banyak sekali elemen-elemen yang terus dikembangkan berkaitan dengan materi perfilman yang terus mengalami kemajuan dari waktu ke waktu. Komik merupakan media yang sangat bermanfaat dan fleksibel. Karena keunggulannya tersebut kehadiran komik terus dikembangkan sebagai media yang mampu mengkomunikasikan berbagai informasi. Bagi para perancang yang menjadikan komik sebagai media pendidikan diharapkan memperhatikan proses dalam menentukan batasan materi yang ingin disampaikan, keefektifan, serta daya baca *target audience*. Semua hal tersebut menjadi faktor yang sangat penting untuk diperhatikan.

Kemajuan pendidikan di Indonesia terus diimbangi dengan evaluasi dalam menciptakan berbagai media yang menunjang serta mampu berkolaborasi dalam proses peningkatan kualitas pemahaman siswa berkaitan dengan materi pelajaran yang disampaikan. Melalui riset yang mendalam, komik mampu menghadirkan materi secara lebih lengkap. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, komik sesungguhnya dapat dikembangkan serta diwujudkan dalam bentuk penyajian dengan metode di luar cetak. Namun, seperti halnya *motion comic*, komik web, dapat menjadi salah satu sarana dalam menghadirkan komik di tengah ruang baca *target audience*, karena secara esensi komik memiliki tugas untuk menyampaikan pesan dalam fungsinya sebagai media penghibur dan komunikator. Tidak menutup kemungkinan bila komik juga dapat diaplikasikan dalam media dinding atau benda-benda yang dekat dengan *target audience* sebagai media yang mudah diakses, khususnya bagi para siswa yang membutuhkan komik pendidikan dengan format yang tidak membosankan serta memberikan nilai ketika dipergunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Apriyatno, Veri. 2006. *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Bonnef, Marcel. 1998. *Les Bandes Dessinees Indonesiennes atau Komik Indonesia*, terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG.
- Darmawan, Hikmat. 2012. *How to Make Comic menurut Para Master Komik Dunia*. Jakarta: Plotpoint Publishing (PT. Bentang Pustaka).
- Darmawati, Uti. 2011. *PR Bahasa Indonesia Kelas XI Semester I*. Klaten : Intan Pariwara.
- Gumelar, M.S. 2004. *Memproduksi Animasi TV Solusi Murah dan Cepat*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Iskandar, Eddy D. 1987. *Mengenal Perfilman Indonesia*. Bandung: Penerbit CV Rosda Bandung.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Macelli, Joseph V. 1997. *THE FIVE C'S OF CINEMATOGRAPHY: Motion Pictures Filming Techniques Simplified (Lima Jurusan Sinematografi)*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- McCloud, Scot. 2001. *Understanding Comics atau Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti. Jakarta: KPG.
- Noerhadi, Toety Heraty. 1989. *Kartun dan Karikatur sebagai Wahana Kritik Sosial*, *Majalah Ilmu-ilmu Sosial*, XVI, No.2.
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Font dan Typografi*. PT Gramedia Pustaka Utama
- Sanyoto, Sadjiman E. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sarunggaluh, Tino. 2008. *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta: PT. Intisari Mediatama.
- Sasono, Eric; et. al. 2011. *Menjegal Film Indonesia*. Jakarta: Penerbit Rumah Film.

Sugihartono; et. al. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.  
Sumardjo, Jakob. 2007. *Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

#### **B. Buku Khusus**

Darmawati, Uti. 2011. *PR Bahasa Indonesia Kelas XI Semester I*. Klaten: PT. Intan Pariwara.

Sartono, FR. Sri. 2008. *Teknik Penyiaran dan Produksi Program Radio, Televisi dan Film Jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.

#### **C. Pertautan**

<http://www.tepetiga.blogspot.com>

<http://ebookbrowse.com/te/teknik-produksi-dan-penyiaran-program-pertelevisian>

#### **D. Wawancara**

X-Code Films. Jl. Griya Karanganyar Asri G.15 Brontokusuman – Mergangsan, Yogyakarta, 55153.