

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Bahasa gambar merupakan bahasa yang universal. Sebuah gambar memiliki kemampuan untuk menjelaskan lebih detail dari pada kalimat dan kata, sehingga dari jaman prasejarah gambar telah menjadi bahasa universal yang dibuktikan dengan adanya lukisan di gua-gua prasejarah. Dalam perjalanannya gambar ternyata memiliki makna dan simbol yang sesuai dengan perkembangan kebudayaan manusia. Gambar sebagai ilustrasi dari segi fungsi tidak menjadi point utama tetapi sebagai pelengkap dari tulisan tersebut. Kekuatan gambar menambah daya tarik tulisan sehingga pesan dari tulisan dapat tersampaikan kepada audience dengan baik.

Ilustrasi pada masa kebudayaan Hindu dan Buda dapat dilihat dalam relief-relief candi yang dapat kita lihat saat ini. Nilai-nilai kearifan dan kebijaksanaan serta budi pekerti banyak di sampaikan dalam bentuk ilustrasi relief berbahan batu andesit. Candi yang memiliki beberapa fungsi menjadi tempat seniman berkreasi memperindah bangunan tersebut dengan pahatan-pahatan yang mencapai tingkat klasik. Relief –relief tersebut selain berfungsi sebagai penghias ternyata juga menjadi bahan penyampain pesan moral melalui cerita yang di pahatkan. Kisah yang di pahatkan berasal dari cerita kitab Ramayana, Kresnayana, Jataka, Tantri dan kitab-kitab yang lain.

Kelemahan dari relief-relief tersebut adalah tidak adanya tulisan yang menyertainya sehingga dibutuhkan pemandu untuk memahami cerita-cerita

tersebut, akibatnya tidak semua masyarakat memahami candi secara benar., sehingga wisata candi baru sekedar menikmati keindahan pemandangan semata belum sampai kepada menikmati candi secara benar.

Menanamkan nilai bangga terhadap kebudayaan lokal kepada anak-anak adalah sebuah usaha menjaga kelestarian kebudayaan tersebut. Anak-anak sebagai penerus generasi yang akan datang tanpa memiliki kecintaan kebudayaan lokal maka akan kehilangan jati dirinya. Dengan memperkenalkan salah satu hasil kebudayaan lokal berupa candi dan seluruh isinya merupakan langkah awal yang dapat di tempuh.

Belum pahamnya masyarakat cara menikmati candi yang benar menjadi dasar dari perancangan cergam ini. Kisah yang telah ada diangkat kembali dan disajikan dalam bentuk cergam guna memberikan pendidikan kepada masyarakat sehingga maksud dan tujuannya tercapai yakni masyarakat mengerti kisah-kisah yang ada dalam relief tersebut. Relief yang digunakan sengaja dipilih relief yang bercerita tentang fabel karena dengan ini semua segmentasi pasar terpenuhi. Anak-anak menjadi segmen utama tentunya berkaitan dengan orang tua sehingga keduanya mendapat informasi yang benar mengenai hasil kebudayaan lokal tentang relief candi, dengan demikian perancangan cergam ini dapat menjadi alternatif pendidikan kecintaan terhadap kebudayaan lokal yang lain.

## B. SARAN

Dari hasil perancangan cergam di atas berdasar kan teori, data verbal, data visual yang ada maka penulis dapat menyampaikan saran-saran sebagai berikut :

1. Candi merupakan hasil kebudayaan lokal yang memiliki banyak keindahan baik dari teknik rancang bangun hingga cerita di dalamnya sehingga anak-anak dapat belajar mengenai kebudayaan lokal melalui candi.
2. Cergam memiliki peluang besar sebagai media pendidikan mengenai candi untuk anak-anak
3. Pengkajian lebih mendalam dan penyajian yang lebih mudah mengenai relief candi dapat membantu masyarakat memahami candi dengan benar sehingga masih banyak relief yang dapat di sajikan bagi perancangan yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, Thomas., *Setiap anak cerdas, panduan membantu anak belajar dengan memanfaatkan multiple intelligence-nya*, Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, 2002
- Bonnef, Marchel., *Komik Indonesia*, Kepustakaan Populer Gramedia, cetakan kedua 2001
- Djelantik, A.A.M., *Estetika Sebuah Pengantar*, MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia), Bandung, 2001
- Encyclopedia of World Art Volume V Mc. Graw-Hill Book Company, Inc. New York, Toronto, London
- Michael., Pollard., *Informations Tecnology History .Johann Gutenberg*, Jakarta, 1993
- M.B.K.L. *Metode Bercerita dan Kecerdasan Linguistic Anak*, PUPI(Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia), Bandung, 2001
- McDermott, Chaterine., *Essential Design*, London : Bloomsbury, 1992
- Majalah *Concept*, edisi 2007, p. 8-9.
- Moeliono,Anton M., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta; Balai Pustaka, 1993
- McCloud, Scott., *Understanding Comics*, HaperCollins Publisher, New York, 1993
- Ngadiono, dkk. *Peninggalan Sejarah dan Kepurbakalaan Candi Panataran*, Jawa Timur: Dekdikbud, 2003
- Prasetyo, Dwi Sunar., *Biarkan Anakmu Bermain, Mengenal Manfaat dan Pengruh Positif Permainan bagi Perkembangan Psikologi Anak*, Yogyakarta : Penerbit Diva Press: 2008
- Suharto, Frans., “Perumusan Tujuan serta Strategi Media Periklanan”, Makalah seminar periklanan PPPI-UGM, Yogyakarta 09-12 September 1987

Steven, Heller., and Seymour Chwast. *Graphic Style*, London : Thomas Hudson ind, 1988

SP, Soedarso., *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Jakarta : CV Studio Delapan Puluh Enteprese, 2000

Soedarmo, M. dan Wiyadi, *Sejarah Seni Rupa Indonesia 3*, Jakarta: Proyek Pengadaan Buku Pendidikan Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1982

Wiyoso, Yudoseputro., *Jejak-jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*, Jakarta: Yayasan Seni Visual indonesia 2008

#### **Sumber Internet**

<http://www.wacananusantara.org/content/view/category/2/id/645>, di unduh 31 Mei 2011 pukul 6:55

Ashar. M, *Kesinambungan Cerita Binatang di Indonesia*, <http://www.wacananusantara.org>, di unduh pada 18:24 tahun 2011

