

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Komik manga yang dirancang ini menjadi salah satu ajang pembuatan komik yang berhasil membuat saya merasa terdapat keunikan dan juga kesulitan dalam waktu yang bersamaan. Hal unik yang berhasil saya temukan sejauh ini dalam merancang komik manga Taekwondo ini adalah, saya selalu memeragakan diri saya di depan cermin guna mendapatkan *angle* serta gerakan yang tepat untuk membuat adegan di dalam komik. Selain itu kesulitan yang dialami adalah sulitnya mengatur waktu dalam pembuatan komik manga Taekwondo. Sebab, terdapat banyak gerakan aksi yang mengharuskan saya mengarsir setiap gerakan cepat dan perkelahian lainnya. Oleh karena adanya kesulitan tersebut, waktu yang digunakan dalam pembuatan satu halaman komik berkisar antara satu hingga dua hari kerja.

Tahapan pembuatan komik ini dimulai dari pembuatan proporsi tubuh karakter di setiap panel halaman komik dengan kuas watercolor berwarna merah tipis kemudian dilanjutkan dengan pembuatan goresan sketsa berwarna biru. Dibuat dengan dua warna demikian dengan tujuan agar setiap garis goresan tahapan sketsa tidak menyatu dengan proses pembuatan garis *Line Art* sebab hal tersebut sering terjadi dikarenakan pemilihan warna garis sketsa yang tidak tepat atau warnanya sama. Lalu setelah tahapan *Line Art* selesai, saya biasanya melanjutkan dengan proses penintaan atau penumpahan cat ada beberapa bagian yang perlu di *block* dengan warna hitam dan dilanjutkan dengan berbagai jenis tone manga sesuai kebutuhan. Setelah itu dilakukanlah tahapan penulisan teks dan pembuatan balon dialog serta *sound effect/Onomatopoeia* pada panel di setiap halaman komik.

#### **B. Saran**

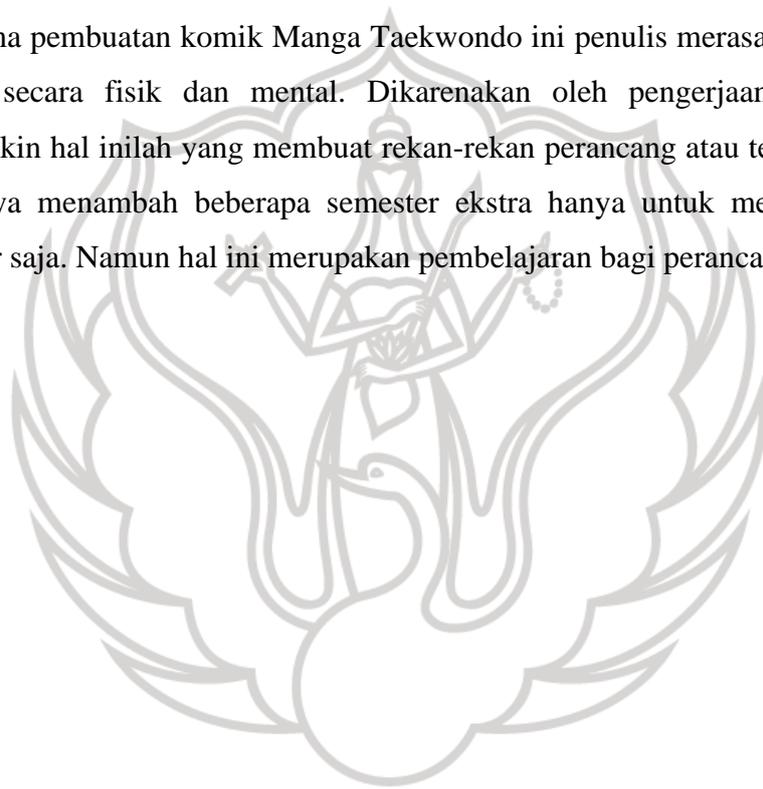
Berdasarkan hasil dari perancangan komik ini, pada awalnya perancangan ini berjalan cukup baik. Akan tetapi, bukan sebuah kekeliruan apabila perancang hendak mengemukakan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi kemajuan komik manga hitam putih di Indonesia.

Adapun saran yang perancang ajukan adalah sebagai berikut:

1. Hendaknya para perancang selanjutnya dapat memerhatikan kembali waktu yang digunakan untuk merancang sebuah komik. Diharapkan para perancang dapat

dengan bijak menggunakan waktu yang disediakan agar perancangan komik dapat berjalan dengan baik tanpa adanya kendala dan hambatan.

2. Diharapkan para perancang dapat lebih bijak lagi dalam merancang sebuah komik agar dapat memerhatikan kondisi fisik dan mental. Jangan dikarenakan oleh tenggat waktu yang telah ditentukan, para perancang menjadi lalai dalam menjaga kesehatannya masing-masing.
3. Diharapkan pula bagi para perancang komik selanjutnya agar kegiatan pembuatan komik tidak berakhir begitu saja pada komik Tugas Akhir saja. Dengan kata lain, para perancang komik diharapkan dapat kembali berkarya untuk membuat komik-komik dengan cerita yang mengesankan ke depannya.
4. Selama pembuatan komik Manga Taekwondo ini penulis merasa sangat kelelahan baik secara fisik dan mental. Dikarenakan oleh pengerjaannya yang lama, mungkin hal inilah yang membuat rekan-rekan perancang atau teman-teman kelas lainnya menambah beberapa semester ekstra hanya untuk mengerjakan Tugas Akhir saja. Namun hal ini merupakan pembelajaran bagi perancang.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comic*, Jakarta : Penerbit Gramedia

### Internet

Koleksigambarhd.id. (20081). Contoh Gambar Komik dan Karikatur. *Koleksigambarhd.id, Contoh Gambar Komik dan Karikatur*.

Komiku.id. (2020). Website Baca Komik Terbaik. *Komiku.id, Website Baca Komik Terbaik*, 1.

Juki, S. (2017). Komik Si Juki. *Si Juki, Komik Si Juki*, 1.

### Artikel

Anwar, I. (2018). Jenis Tendangan Dasar Pada Taekwondo. *Ivan Anwar, Jenis Tendangan Dasar Pada Taekwondo*, 1.

Arni Hisage, R. (2021). Mengenal GSG Hena Taje, Venue Cabor Karate Dan Taekwondo PON XX Papua. *Arni Hisage, Ri, Mengenal GSG Hena Taje, Venue Cabor Karate Dan Taekwondo PON XX Papua*, 1.

Badriyah, S. (2024). Jenis Komik: Pengertian, Fungsi dan Contohnya. *Siti Badriyah, Jenis Komik: Pengertian, Fungsi dan Contohnya*, 1.

Berntsson, S. (2015). Buat Komik: Bagaimana Merencanakan dan Lay Out Komik Anda. *Sara Berntsson, Buat Komik: Bagaimana Merencanakan dan Lay Out Komik Anda*, 1.

Bidari Aufa Sinarizqi, W. L. (2022). Sejarah Manga: Awal Kemunculan dan Perkembangannya. *Bidari Aufa Sinarizqi, Widya Lestari Ningsih Sejarah Manga: Awal Kemunculan dan Perkembangannya*, 3.

CNN. (2023). Pengertian, Jenis, dan Teknik Menggambar Ilustrasi. *CNN Indonesia, Pengertian, Jenis, dan Teknik Menggambar Ilustrasi*, 2.

Irene Hasian, A. S. (2017). Pengaruh Komik Asing terhadap Visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia. *Irene H dan Andri S.M, Pengaruh Komik Asing terhadap Visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia*, 23.

Kohei Arai, H. T. (2011). Method for Real Time Text Extraction of Digital Manga Comic. *International Journal of Image Processing (IJIP), Volume (4): Issue (6)*, 8.

Lazada. (2021). Body Protector Taekwondo. *Lazada, Body Protector Taekwondo*, 1.

minukhmukminh. (2012). Gedung Sekolah. *minukhmukminh, Gedung Sekolah*, 1.

Park, Y. (2021). God Of HighSchool. *Webtoon Comic*, 200.

Pendidikan.id. (n.d.). Komik Sejarah - Pahlawan Wanita Pemberani. *Komik Pendidikan, Komik Sejarah - Pahlawan Wanita Pemberani*, 13.

Youngster. (2020). Membangun Nasionalisme Anak Lewat Komik Sejarah. *Youngster, Membangun Nasionalisem Anak Lewat Komik Sejarah*, 1.

