

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mengandung banyak kemungkinan dalam eksplorasi bentuk maupun isinya. Perancangan komik “Capung” dimaksudkan untuk mengangkat persoalan yang dekat dengan kehidupan masyarakat di kota bermukimnya penulis, yaitu Yogyakarta. Dan juga hendak mengeksplorasi unsur-unsur khas dalam komik sehingga menciptakan karya yang unik dan berbobot. Komik mengandung banyak unsur yang mengandung kemungkinan yang belum dijelajahi dan dimanfaatkan. Seperti telah dijelaskan sebelumnya, Komik terdiri dari kata-kata dan gambar yang keduanya merupakan ikon. Ikon-ikon sebagai perbendaharaan komik sangat berpotensi untuk dieksplorasi. Komik “Capung” bertujuan membawa pendekatan visual dan gaya bercerita yang lain melalui eksplorasi aspek grafis yaitu mengeksplorasi penggunaan ikon disamping mengeksplorasi struktur dari komik. Salah satu cara yang digunakan adalah mengganti tampilan visual yang sudah umum dipergunakan dalam komik dengan cara lain yang juga komunikatif. Aspek-aspek yang umum dijumpai dalam dunia desain grafis dan jarang dipergunakan dalam komik akan digunakan sebagai cara lain mengkomunikasikan pesan. Termasuk didalamnya adalah penggunaan siluet, *gestalt*, positif-negatif, monogram dan piktogram sebagai pertemuan kata-kata dan gambar. *Closure* dan *interplay* kata-gambar juga dieksplorasi lebih lanjut. Bentuk panel dan balon dialog akan dirombak

dan dimodifikasi sehingga dapat maksimal menguatkan kesan yang ingin ditimbulkan.

Diharapkan, usaha ini akan memberikan suatu pendekatan yang lain terhadap komik, dan menghasilkan pandangan yang juga berbeda pada pembacanya. Diperlukan usaha yang cukup keras untuk dapat mengubah pandangan mayoritas masyarakat bahwa komik sekedar merupakan hiburan ringan untuk melarikan diri dari kenyataan sehari-hari yang dihadapi dalam kehidupan. Karena potensi komik lebih besar dari sekedar media hiburan.

B. Saran

Untuk memunculkan aspek-aspek yang belum tergali dan tereksplorasi dari komik, perlu usaha yang lebih besar, misalnya riset yang mendalam mengenai setting dan karakterisasi serta memperluas perbendaharaan ikon, supaya karya yang dihasilkan menjadi lebih berbobot dan bisa dipertanggungjawabkan.



DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

- Arthur, Zlamalik, *Wayfinding Pictographic Systems Nonverbal Universal*, Page One Publishing Private Limited, Singapore, 2005
- Baksin, Askurifai, *Membuat Film Indie Itu Gampang*, Katarsis, Bandung, 2003
- Boneff, Marcel, *Komik Indonesia*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 1998
- Dondis, Donis A, *A Primer of Visual Literacy*, The Massachusetts Institute of Technology Press, USA, 1975
- Eisner, Will, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, Florida, USA , 2001
- Krevolin, Richard, *How to Adapt Anything into a Screenplay*, John Wiley & Sons, New Jersey, 2003
- McCloud, Scott, *Memahami Komik*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 2001
- Poerwadarminta, WJS, dkk, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta ,1976
- Sabin, Roger, *Adult Comics*, Routledge, New York, 1993
- Sihombing, Danton, *Tipografi dalam Desain Grafis*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2001

B. PENERBITAN KHUSUS

- Zacky, Asnar, "*Ilustrasi I*" Satuan Acara Perkuliahan dan Modul Pembelajaran pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, 2004
- Zacky, Asnar, "*Komik*" Satuan Acara Perkuliahan dan Modul Pembelajaran pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, 2004

C. WEB SITE

www.artbabe.com

www.bahasa-sastra.web.id

www.blambot.com

www.english.ufl.edu

www.goethe.de

www.indicomic.com

www.indyword.com

www.komikindonesia.com

www.kompas.co.id

www.kyoto-seika.ac.jp

www.teachingcomics.org

www.tuliptreepress.net

www.wikipedia.org

