

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan buku cerita bergambar dalam tugas akhir penciptaan seni Program Magister Pascasarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah dilakukan terdapat berapa garis besar yang terangkum dalam uraian singkat dibawah ini.

1. Kesimpulan umum

Proses perancangan yang telah dilaksanakan dalam tugas akhir penciptaan seni minat studi desain komunikasi visual menghasilkan pandangan konsep baru pada proses perancangan buku cerita bergambar. Konsep baru yang dimaksud berdasar pada pola penggalan sastra /cerita naratif lisan daerah berbentuk cerita rakyat dengan kajian arketipal kedalam proses rekonstruksi visual cerita yang diangkat. Perancangan buku cerita rakyat yang didasarkan pada cerita berbentuk wacana lisan yang berkembang dimasyarakat, diharapkan mampu menjadi sarana dan media untuk melestarikan kekayaan budaya asli yang dimiliki bangsa Indonesia. Perancangan buku cerita bergambar yang berupa penciptaan rekonstruksi visualnya didasarkan pada nilai-nilai asli Indonesia khususnya yang mencerminkan budaya dari daerah tempat cerita yang diangkat dalam perancangan ini.

2. Masalah dan ide baru yang muncul.

Proses perancangan buku cerita bergambar dalam tugas akhir penciptaan seni di Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini,

melibatkan berbagai disiplin ilmu yang digunakan untuk studi konsep dalam proses perancangannya. Adapun masalah baru yang muncul dalam proses perancangan buku cerita rakyat bergambar, adalah keterbatasan data-data visual untuk merekonstruksi kesahihan visual yang diciptakan. Sehingga data yang digunakan untuk merekonstruksi visual lebih didominasi pada data yang bersifat verbal/lisan dari narasumber, namun analogi visual objek atau artefak juga digunakan dalam ilustrasi visual terhadap isi cerita yang diangkat.

3. Hal yang menunjang dalam Proses Penciptaan

Pada dasarnya dalam proses penciptaan Tugas Akhir Program Magister yaitu Perancangan buku cerita bergambar banyak dukungan dari semua pihak. Dukungan yang dimaksud terdiri dari berbagai dukungan yang bersifat langsung maupun tidak langsung. Secara garis besar masalah yang paling menonjol, yang menunjang proses penciptaan adalah tersedianya data-data yang dicari terhadap cerita yang diangkat dalam perancangan.

4. Masalah yang menghambat Proses Penciptaan

Selain faktor penunjang tentunya juga terdapat faktor yang menghambat proses Penciptaan. Adapun faktor yang menghambat proses penciptaan karya tugas akhir berupa perancangan buku cerita rakyat bergambar adalah masalah waktu yang sangat terbatas, dimana harus terdapat dua alokasi konsentrasi yaitu pada proses penciptaan karya, yang kedua konsentrasi pada penulisan pertanggung-jawaban konsep penciptaan karya perancangan yang diciptakan. Adapun untuk minat studi Disain Komunikasi Visual tidak ada penelusuran pemantapan karya yang akan diciptakan sebelumnya untuk menuju tugas akhir.

B. Saran-saran

Sehubungan dengan hambatan pada proses perancangan buku cerita bergambar yaitu masih sedikitnya data yang digunakan untuk mendukung proses rekonstruksi visual, maka antisipasi kedepan proses rekonstruksi visual data yang dikumpulkan tidak hanya menggunakan kajian arketipal, namun kajian untuk perancangan cerita bergambar dapat pula menggunakan kajian kritis (*critism*) dengan pendekatan *hermeneutika*. Penggunaan kajian *hermeneutika* dalam perancangan buku cerita rakyat bergambar akan lebih memudahkan memberikan pemaknaan sendiri terhadap cerita yang diangkat. Sehingga akan memudahkan proses rekonstruksi visual sesuai dengan pemaknaan yang dimiliki masing-masing penciptanya dalam cerita yang diangkat untuk pembuatan buku cerita bergambar. Selanjutnya tentang permasalahan waktu kiranya dari lembaga, khususnya Program Pascasarjana hendaknya memberikan aturan atau ketentuan baru bagi mahasiswa yang mengambil program studi penciptaan karya supaya hambatan waktu tersebut dapat diatasi.

KEPUSTAKAAN

- Aris Munandar, Agus. (1998), "Komik Sebagai Warisan Budaya: Relief Candi", dalam *Pekan Komik dan Animasi Nasional' 98*, Direktorat Jenderal Kebudayaan Depdikbud RI, Jakarta.
- Atmakusumah. (1997), "Komik", dalam *Ensiklopedia Nasional Indonesia*, jilid 9. Cipta Adi Pustaka, Jakarta.
- Barthes, Roland. (1997), *Image, Music, Text*, Fontana.
- Berger, Arthur Asa. (1989), *Seeing Is Believing*, Mayfield Publishing Company, Mountain View, California.
- Bonneff, Marcel. (1998), *Les Bandes Dessinées Indonesiennes* atau *Komik Indonesia*, terjemahan Rahayu S. Hidayat, Kepustakaan Populer Gramedia (KPG), Jakarta.
- Boyle, T. (1997), *Design for Multimedia Learning*. Prentice-Hall Europa Publications.
- Cohen, J.M. (1963), *A History of Western literature*, Aldine Publishing Company, Chicago.
- Desmond, Edward W. (November 1993), "They're Infectious! About of Manga Mania" dalam *Time*, I,
- Dundes, Alan [ed]. (1984), *Sacred Narrative*, University of California Press, California.
- Edwards, P. (1993), *Systems Analysis and Design*, McGraw-Hill.
- Frye, Northop. (1969), *Anatomy of Criticism*, Atheneum, New York
- Griffith, Jr, Kelley. (1982), *A writing Essays about Literature*, Harcourt Brace Jovanovich Inc, New York.
- Guerin, Wilfred L. (1966), *A Handbook of Critical Approaches to literature*, Harper & Row Publishing, New York.
- Ibrahim Alfian, Teuku. (12 Agustus 1985) "Sejarah dan Permasalahan Masa Kini", Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar kepada Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

- I Nyoman Wedha Kusuma. (1998), "Komik Sebagai Warisan Budaya: Prasi", dalam *Pekan Komik dan Animasi Nasional* '98. Direktorat Jenderal Kebudayaan Depdikbud RI, Jakarta.
- Jeff Foster. (1997). *Photoshop Web Magic*, Hayden Books.
- Jeffery L. Whitten, Lonnie D. Bentley, Kevin C. Dittman. (2004), *System Analysis and Design Methods*, McGraw-Hill.
- John A. Pearc, Richard B. Robinson. (2000), *Strategic Management: Formulation, Implementation and Control*, Richard D. Erwin Inc.
- Makaryk, Irena R [ed]. (1993), *Encyclopedia of Contemporary Literary Theory*, University of Toronto Inc, Toronto.
- Mc Gloughlin, S. (2001), *Multimedia Concepts and Practice*, Pearson Education.
- Microsoft Corporation. (1993-2004), *Microsoft Encarta Reference Library 2005*, Bloomsbury Publishing Plc, U.S.A.
- Nugroho, Heru. (1999), "Menafsir Makna Sosial Karikatur", dalam Kuss Indarto, *Sketsa Tanah Mer(de)ka*, Tiara Wacana, Yogyakarta.
- Ong, Walter J. (1989), *Orality and Literacy - The Technologizing of the Word*, Routledge, London.
- Piliang, Narliswandi. (1998), "Komik sebagai Komoditi", dalam *Pekan Komik dan Animasi Nasional* '98, . Direktorat Jenderal Kebudayaan Depdikbud RI, Jakarta.
- Robins Landa. (2001), Second Edition, *Graphic Design Solutions..*
- Suyanto, M. (2003), *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta
- Scot, Wilbur S. (1972), *Five Aprooaches of Literary Criticism*, Collier Books, New York.
- Sikana, Mana. (1945), *Teori Sastra dan Budaya dalam Kajian Akademik*, Asni Sdn Bhd, Selangor, Malaysia.
- Sutrisno, Mayon, "Walt Disney: Impian Sang Raja Tikus" dalam majalah *CEO* nomor 7,t.t.
- Soedarsono, R.M. (1998), "Arah Perkembangan Seni Budaya Indonesia", dalam *Seri Indonesia Indah*, Yayasan Harapan Kita, Jakarta.

Van Peursen. C.A. (1985), *Strategi Kebudayaan* terjemahan Dick Hartoko, Kanisius, Yogyakarta.

-----, (1971), *Tulungagung dalam Rangkaian Sejarah Indonesia dan Babad*, Pemerintah Daerah Kabupaten Tulungagung.

