

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan cergam “Entong si Ondel-ondel, The Batavian Peacekeeper” ini menjadi sebuah media yang diciptakan oleh perancang untuk mengenalkan salah satu kebudayaan Betawi yaitu Ondel-ondel dengan target audience anak-anak usia sekolah dasar 7-12 tahun, dengan pertimbangan anak usia tersebut sudah mampu menangkap dan mencerna materi-materi tentang dasar kebudayaan. Unsur kebudayaan yang ada dalam cergam ini mencakup tentang sejarah, identifikasi, dan fungsi ondel-ondel yang diletakkan di awal, cerita dan di akhir cerita.

Merancang cergam yang bertemakan tentang salah satu kebudayaan Betawi ini, yaitu ondel ondel diawali dengan proses observasi data tentang sejarah, identifikasi, dan fungsinya dengan mengunjungi lembaga kebudayaan Betawi dan perpustakaan daerah ibu kota Jakarta, sebelum akhirnya membuat konsep bagaimana cergam ini akan dibuat.

Dalam proses observasi, perancang menemukan suatu hal yang baru tentang fungsi ondel-ondel, yaitu sebagai penolak bala dan malapetaka dalam sebuah kampung dimana ondel-ondel tersebut diletakkan, dan temuan inilah yang menjadi dasar ide pembuatan cergam ini. Ide dalam pembuatan cergam ini kemudian dikembangkan dengan penggabungan antara dua unsur, yaitu unsur kebudayaan dan unsur cerita modern, seperti cerita bertema pahlawan super. Teknik pengenalan kebudayaan ondel-ondel dapat dilakukan tidak harus dengan buku sejarah saja namun bisa dengan media lain seperti cerita bergambar, namun disesuaikan dengan target audience.

Kendala yang didapatkan selama melakukan proses perancangan ini adalah ketika proses visualisasi dari bentuk cerita verbal ke bentuk visual, perancang perlu memikirkan bagaimana cara merepresentasikan semua teks cerita yang panjang menjadi singkat lalu membuat ilustrasi yang dianggap mewakili teks cerita kedalam satu lembar halaman.

B. Saran

Untuk perancang yang akan membuat sebuah cerita dengan tema yang sama, sekiranya dapat memperhatikan tema yang diangkat sebaiknya memperhatikan target audience yang dituju. Gaya ilustrasi yang akan dirancang sebaiknya menggunakan ilustrasi yang mudah untuk dipahami oleh target audience, ide cerita bisa didapat dari apapun termasuk dari kebudayaan yang ada. Perancangan ini juga terbatas pada media cergam yang belum terlalu layak untuk dikatakan sempurna, harapan kepada perancang selanjutnya mampu membuat sebuah cerita dengan teknik dan media yang lebih modern seperti komik, ebook, maupun media bergerak seperti film kartun atau animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Dari buku dan literatur

- Arthur, Rene. 2007, *Desain Grafis : Dari mata turun ke hati*. Bandung : Penerbit Kelir.
- Budiaman. 1979. *Folklor Betawi*. Jakarta:Pustaka Jaya.
- Aidh bin Abdullah al-Qarni. 2004, *La-Tahzan, Jangan bersedih*, Jakarta : Qisthi Press.
- Harahap, Soegarda Poerbakawatja H.A.H.1982. *Ensiklopedi Pendidikan*, Jakarta: Gunung Agung.
- Kusrianto, Adi. 2007, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi publisher.
- Maharsi, Indiria, 2011, *Komik, dunia kreatif tanpa batas*. Yogyakarta : Penerbit Kata Buku.
- Mikke, Susanto.2002.*Diksi Rupa, kumpulan istilah seni rupa*,Yogyakarta: Kanisius.
- Ruchiat, Rachmat, Singgih Wibisono, dan Rachmat Syamsudin.2000. *Ikhtisar Kesenian Betawi*. Jakarta : Dinas Kebudayaan DKI Jakarta.
- Sachari, Agus & Sunarya,Yan-yan. 2002. , *Sejarah dan perkembangan Desain & dunia kesenirupaan di Indonesia*. Bandung: ITB.
- Saputra, Yahya Andi & Nurzain. 2009. *Profil Seni Budaya Betawi*,Jakarta:Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jakarta.
- Sunarti, Dwi Putro Sulaksono, dkk.1993.*Senjata Tradisional Daerah Khusus Ibukota Jakarta*.Jakarta :Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Penyusun Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1999.ed. 2, *Kamus Besar BahasaIndonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Yasmine Zaki Shahab , Heriyanti,dan Agus Dermawan. T.2000.*Busana Betawi, Sejarah & Prospek pengembangannya*. Jakarta : Pemerintah Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

Dari Internet

- <http://www.anneahira.com/cerita-bergambar.htm>(diakses pada tanggal 27 Maret 2014 (14:35)
- http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/572/jbptunikompp-gdl-achmadsapa-28558-10-unikom_a-2.pdf (diakses pada tanggal 27 Maret 2014 (14:35).
- <http://garduseni.com/480/kostum-meneer-belanda/> (diakses pada tanggal 29Oktober 2014 (14:35).
- <http://arthworks.blogspot.com/2011/12/aliran-gaya-menggambar-komik.html>, (diakses pada tanggal 26Oktober 2014 (16:35).
- Suprianto, Andik, 2012, *mengenal kebudayaan Jepang via serial anime Naruto*, <http://andrik-kun.blogspot.com/2012/06/anime.html>(diakses pada tanggal 16 april 2014 (14.20).
- http://ismyword.blogspot.com/2012_02_01_archive.html. (diakses pada tanggal 20 april 2014 (12.00).
- [www.google.com/komik naruto](http://www.google.com/komik%20naruto) (diakses pada tanggal 13 maret 2014, 15.30).
- [www.google.com/gundala indonesia](http://www.google.com/gundala%20indonesia) (diakses pada tanggal 13 maret 2014, 15.32).
- [www.google.com/mickey mouse](http://www.google.com/mickey%20mouse) (diakses pada tanggal 13 maret 2014, 15.35).
- [www.google.com/dragon ball](http://www.google.com/dragon%20ball) (diakses pada tanggal 13 maret 2014, 15.40).



LAMPIRAN

DOKUMENTASI PAMERAN



Tim display pameran Tugas Akhir



Display pameran Tugas Akhir



Suasana display peserta pameran Tugas akhir



Bersama dosen pembimbing tugas akhir



Peserta pameran Tugas akhir tengah semester gasal 2014

