

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengkaryaan ini dirancang dengan latar belakang masalah kurang pedulinya masyarakat sekarang ini dengan cerita-cerita rakyat nusantara yang dahulu selalu diceritakan kepada anak-anak kecil melalui dongeng sebelum tidur dan dikarenakan zaman yang sudah semakin canggih yang mengakibatkan makin sedikit minat dari anak-anak dalam membaca.

Dalam pencarian data untuk perancangan ini membutuhkan *survey* ke lokasi asalnya berupa Danau Toba untuk mendapatkan data dokumentasi dan beberapa sejarah adat batak Toba. Sehingga memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam pengumpulan data untuk prancangan ini. Salah satu hal yang menarik dalam pengumpulan data ini ialah ketika mengunjungi tempat-tempat peninggalan bersejarah dan memberikan beberapa pandangan untuk ide pada perancangan cergam digital ini.

Dalam perancangan ini salah satu kesulitan yang dihadapi ialah merupakan jarak tempuh yang sangat jauh dan memakan biaya yang lumayan besar. Pengkaryaan tidak terlalu mendapat kendala dikarenakan sudah adanya contoh-contoh cergam “Asal Mula Danau Toba” yang terdahulu, walaupun sangat minim ilustrasi yang di sajikan. Proses pengerjaan cergam menggunakan *digital painting* dan memakai aplikasi *Manga Studio*. Teknik pewarnaan pada ilustrasi cergam menggunakan warna blok dengan diberikan sentuhan teknik *dusel* pada ilustrasi. Warna yang di gunakan pada ilustrasi yaitu nuansa hangat yang merupakan warna bernuansa hangat dan akan diberikan sedikit sentuhan warna biru atau hijau yang bernuansa dingin untuk memberikan kesan yang lebih mendramatisir.

Buku Cergam Digital ini dipilih dikarenakan kemudahannya dalam mengakses. juga dikarenakan anak-anak zaman sekarang yang sudah terlalu ketergantungan terhadap *gadget*. Sehingga berkurangnya minat membaca buku.

B. Saran

Media visual cergam digital yang mengangkat kembali cerita rakyat asal mula danau Toba ini diharapkan dapat meberikan pandangan baru terhadap cergam lebih baik dan meningkatknya minat baca bagi anak-anak terutama terhadap cerita rakyat. Dalam perancangan cergam juga diutamakan menampilkan visual ilustrasi yang menarik dan bagus sehingga dapat dinikmati oleh pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin dan Kusrianto. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Asfandiyar, Andi Yudha. (2007). *Cara Pintar Mendongeng*, Jakarta: Mizan.
- Bonneff, Marcell. (1998). *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta
- Danandjaja, James. (2007). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan Iainlain*. Jakarta: Grafiti.
- Hutomo, Suripan Sadi. (1991). *Mutiara Yang Terlupakan: Pengantar Studi Sastra Lisan*. Surabaya: HISKI.
- Slythe, R. Margaret (1970). *The Art Of Illustration. 1750-1900*, London: The Library Association

Jurnal

- Alam Islami, Maulid. (2010). *Perancangan Cergam Cerita Rakyat Memecah Matahari*. Bandung: UNIKOM.
- Wahyuning Jati, Sekar. (2016). *Perancangan Buku Ilustrasi Berkreasi dengan Tanaman Hias Sukulen*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sumber Internet

- (<https://daerah.sindonews.com/read/1319277/29/sejarah-terbentuknya-danau-Toba-dan-pulau-pulaunya-1530806611> diakses tanggal 19 Juni 2019, pada pukul 18:15)
- (http://digilib.petra.ac.id/viewer.php?submit.x=14&submit.y=9&submit=prev&page=2&qual=high&submitval=prev&fname=%2Fjiunkpe%2Fs1%2Fjdkv%2F2007%2Fjiunkpe-ns-s1-2007-42403167-7747-etnis_sby-cha%2F1.pdf, diakses tanggal 19 Juli 2019, pada pukul 20:15)
- (<https://histori.id/legenda-asal-mula-terbentuknya-danau-Toba/>. diakses pada tanggal 18 Juli 2019, pada pukul 06:45)
- (<https://kbbi.web.id/cerita>, diakses tanggal 12 Desember 2018, pada pukul 15:00)