

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Di Indonesia banyak sekali cerita rakyat yang beredar, dari media buku cerita ataupun dari mulut ke mulut. Ada cerita rakyat yang sudah sangat populer di Indonesia seperti Malin Kundang, Timun Mas, Roro Jonggrang dan lain sebagainya. Namun jarang dijumpai cerita rakyat seperti Angling Dharma khususnya, beredar banyak di ranah cerita rakyat di Indonesia. Kurangnya minat generasi muda terhadap cerita rakyat secara umum, menjadi rumusan masalah utama dalam perancangan buku ilustrasi cerita rakyat “Legenda Raja Malawapati” ini. Ditambah lagi, semakin menurunnya minat generasi muda terhadap buku. Walaupun sekarang buku dalam bentuk digital semakin marak dipakai dan dianggap praktis, tetapi untuk membaca buku digital masih memerlukan perangkat tambahan. Keunggulan buku analog, yang saat ini masih sangat relevan dijadikan sebagai solusi untuk menyampaikan informasi. Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat “Legenda Raja Malawapati” ini, diharapkan dapat membuat Angling Dharma sebagai tokoh utama selalu diingat di benak target audience.

Kecintaan generasi muda terhadap cerita rakyat harus selalu dipupuk agar cerita rakyat senantiasa hidup dan tak terlupakan. Begitu pula kecintaan generasi muda terhadap buku dalam format analog yang perlu kita pupuk kembali karena kecanduan terhadap media digital dapat berimbas pada rasa malas membuka literatur lama di perpustakaan yang rata-rata masih dalam format buku analog. Lewat buku ilustrasi “Legenda Raja Malawapati” yang masih menggunakan format buku analog ini, diharapkan dapat menggugah generasi muda untuk mengingat kembali pengalaman membaca buku dalam bentuk nyata.

Unsur pembelajaran, khususnya vector art, dalam perancangan buku ilustrasi “Legenda Raja Malawapati” ini diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi target audience yang notabene adalah orang yang menggandrungi ilmu desain grafis dengan metode vector art. Kemudian penggunaan Adobe Illustrator sebagai alat pembuat vector dalam buku ilustrasi “Legenda Raja Malawapati” ini merupakan sebuah pembeda ditengah maraknya penggunaan software pembuat vector yang lain. Selain itu, dengan mempelajari Adobe Illustrator, pembaca buku ilustrasi “Legenda Raja Malawapati” ini akan diajak untuk menjadi salah satu pengguna produk Adobe yang merupakan raksasa dunia kreatif, sehingga pembaca tidak akan asing dengan produk Adobe yang lain.

Pembuatan buku ilustrasi cerita rakyat “Legenda Raja Malawapati” dengan konsep visual beserta pembelajaran metode vector art menjadi jawaban atau solusi atas rumusan masalah dalam perancangan ini yaitu, bagaimana merancang media desain komunikasi visual berupa sebuah buku ilustrasi yang bisa menjadi sarana untuk merebut kembali perhatian generasi muda terhadap cerita rakyat dengan teknik pembelajaran metode vector art sebagai media yang digemari oleh generasi muda saat ini.

## **B. Saran**

Terealisasinya perancangan buku ilustrasi “Legenda Raja Malawapati” sebagai salahsatu gerakan untuk menghidupkan kembali cerita rakyat yang masih kurang populer dan kurang diminati generasi muda, sangat terbuka kemungkinan bagi cerita rakyat yang lain untuk dihidupkan kembali dengan cara dibuat kembali buku ilustrasinya secara modern atau dengan cara yang lain supaya cerita rakyat terus hidup di benak generasi muda kita.

Berdasarkan beberapa pengalaman saat proses pembuatan buku ilustrasi “Legenda Raja Malawapati” ini, untuk membuat sebuah buku ilustrasi cerita rakyat haruslah memperhatikan dari mana sumber naskahnya. Sebisa mungkin jangan Cuma mengambil naskah dari satu sumber saja, usahakan naskah merupakan rangkuman dari berbagai sumber. Misalkan yang terjadi pada perancangan buku ilustrasi

“Legenda Raja Malawapati” ini, naskah disarikan dari perpustakaan daerah di kabupaten Bojonegoro sebagai asal muasal cerita “Legenda Raja Malawapati”.kemudian juga disarikan pula dari internet beserta beberapa buku yang beredar di tingkat nasional.

Perancangan sebuah Buku Ilustrasi adalah suatu hal yang teoritis sekaligus praktis. Maka dari itu, pembelajaran di aspek teori maupun praktek harus diperkuat. Teori dalam konteks ini kita harus mempelajari semua data visual maupun verbal dari cerita yang akan diilustrasikan. Ilustrator juga harus belajar teori layout, komposisi dan proporsi, dan di segi praktek, skill ilustrasi harus sering dilatih. Ibarat pilot, jam terbang harus diperbanyak supaya tercatat sebagai seorang yang ahli dibidangnya.

Diharapkan perancangan Buku Ilustrasi ini dapat menjadi referensi untuk para generasi selanjutnya, khususnya para mahasiswa yang sedang menjalani tugas akhir, bahwa selain pamer karya, juga bisa berbagi bersama orang banyak melalui sebuah pembelajaran yang dimasukkan dalam bagian dari Buku Ilustrasi ini. Sehingga ilmu yang dimiliki menjadi semakin bermanfaat bagi sesama.

Setelah terlaksana sampai selesai perancangan buku ilustrasi “Legenda Raja Malawapati” beserta pembelajaran metode vector art ini, penulis mendapat sebuah pencapaian kepuasan diri yang bisa digunakan sebagai modal keberanian untuk membuat buku ilustrasi lain. Diharapkan dengan terlewatnya beberapa kendala dalam proses pembuatan buku ilustrasi “Legenda Raja Malawapati” ini, kedepannya bisa menjadi sebuah pelajaran berharga, sehingga kesulitan dan kendalanya tidak terlalu memberatkan di kemudian hari saat melakukan perancangan serupa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Rustan, Surianto, *S.sn, Layout - Dasar dan Penerapannya*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama, 2010
- Babyboss Magazine. Volume 04 Edisi 17 2011. Hal 64-66. Karya Kolaborasi Vektor Art dengan Bitmap. 2011
- Sardjono, Prof. Dr. Agus. *Hak Cipta dalam Desain Grafis*. Forum Desain Grafis Indonesia. Jakarta. 2008
- Arden, Paul. *Whatever You Think, Think the Opposite*. Esensi Erlangga Group. Jakarta. 2011
- David B. Berman. *Do good design*. Aikon. Jakarta. 2011
- Sumbi Sambangsari. *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara*. PT Wahyu Media. Jakarta. 2010
- Studio Diskom. *Kotagede dalam Komik*. Jalasutra. Yogyakarta. 2010
- Tira Ikranegara. *Raden Banterang, Asal Mula Banyuwangi*. Serba Jaya. Surabaya. 2008
- Tira Ikranegara. *Dongeng Pengantar Tidur, Dewi Sanggalangit*. Putra Jaya. Surabaya. 2007
- Derry Iswidharmawanjaya & Beranda Agency. *Chibi Figure + Photoshop Simple Guidance*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta. 2011

**Sumber Internet:**

<http://kamusbahasaIndonesia.org/buku/mirip>(diakses pada tanggal 23 April 2012, jam 11.06 WIB)

<http://id.wikipedia.org/wiki/Illustrasi> (diakses pada tanggal 23 April 2012, jam 11.06 WIB)

<http://www.dedisnaini.com/2010/05/cerita-rakyat-pengertian-cerita-rakyat.html>  
(diakses pada tanggal 31 Oktober 2012, jam 16.10 WIB)

<http://www.anazkia.com/2011/04/legenda-dongeng-dan-mitos.html> (diakses pada tanggal 31 Oktober 2012, jam 16.10 WIB)

<http://graphicssoft.about.com/od/glossary/l/blvector.htm> (diakses pada tanggal 31 Oktober 2012, jam 16.23 WIB)

<http://forum.upi.edu/index.php?topic=15693.0> (diakses pada tanggal 23 April 2012, jam 11.30 WIB)

<http://www.maswins.com/2010/07/arti-dan-manfaat-media-pembelajaran.html>  
(diakses pada tanggal 23 April 2012, jam 11.40 WIB)

<http://kamusbahasaIndonesia.org/tutorial> (diakses pada tanggal 23 April 2012, jam 11.30 WIB)

<http://warnaimpian.com/memilih-skema-warna-dalam-desain-interior/> (diakses pada tanggal 31 Oktober 2012, jam 17.53 WIB)