

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Eurgava adalah sebuah novel karya anak Indonesia yang bertemakan fiksi fantasi yang menarik dan patut untuk diikuti, serta banyak nilai yang bisa diambil dari novel ini. Eurgava menyajikan cerita, tokoh, karakter yang unik dan ringan untuk diikuti, khususnya untuk kalangan remaja, karena dirasa bisa menjadi sumber referensi dan mengasah kreatifitas dalam berkarya. Kekayaan nilai moral dan suguhan fantasi, menjadikan Eurgava menarik untuk dibuat dalam versi buku ilustrasi. salah satu cara untuk mengingatkan kita kembali akan nilai nilai luhur yang sekarang sudah mulai terkikis, seperti nilai persahabatan, kerja sama, tanggung jawab, bahayanya balas dendam, pada generasi sekarang salah satunya adalah melalui buku ilustrasi Eurgava.

Salah satu cara menghidupkan kembali cerita yang ada dalam novel Eurgava ini agar pembaca dapat menikmati, mengerti, mengetahui sebuah gambaran, visualisasi, dari si penulis, dan agar pesan dapat ditangkap dengan jelas kepada pembaca sekaligus dapat menarik minat baca pada masyarakat khususnya remaja usia dini hingga dewasa adalah dengan dikemas secara lucu dan menyenangkan. Buku ilustrasi ini disajikan dengan penyajian yang menarik melalui gaya gambar yang ringan (kartun) tetapi cukup detail, warna yang cerah dan sederhana, dan tentunya bisa ringkas diharap dapat membuat buku ilustrasi ini mudah untuk dibawa kemana saja. Sementara, untuk penggemar novel Eurgava sendiri, hasil perancangan buku ilustrasi Eurgava ini dapat menjadi edisi yang patut dinanti kehadirannya.

B. Saran

Banyak buku buku fantasi Indonesia lainnya yang bisa dibuat menjadi buku ilustrasi seperti *C. Durga*, *The Search for Merlin*, *Harta Vaeran*, *Nibiru*, dan *Kesatria Atlantis*. Dalam perancangan buku ilustrasi ini masih jauh dari

sempurna, masih ada beberapa kendala untuk tercapainya buku yang menarik. Pengerjaannya dibutuhkan waktu yang tidak sedikit, serta kendala teknis seperti kalibrasi warna monitor yang satu dengan yang lain berbeda. Perancangan ini diharap dapat dijadikan momen untuk bangkitnya para kreator kreator muda dalam berkratifitas dan menelurkan karya yang lebih baik tentunya, insan kreatif Indonesia masih mempunyai peluang yang sangat terbuka dan besar dalam menelurkan sebuah karya, dan diharapkan mampu bersaing dantidak kalah dengan produk luar.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Baskara, I Tsu., *Eurgava Epos Dunia Sudarot*, Yogyakarta : Lintang Books, 2009
- David Pringle., *The Ultimate Encyclopedia of Fantasy: The Definitive Illustrated Guide* : 1999
- D K. Ching, Francis., *Design Drawing*, USA : 1998
- Dreamworks., *The Art of Shrek forever After*, San Rafael, San Fransisco : Palace Press International, 2010
- Gyorgy Kepes., *Leanguage of Vision dalam Edmund Burke Fldman, Art As Image and Idea*,terj., Sp. Gustami, seni sebagai wujud dan gagasan, ISI Yogyakarta, 1991
- Koendoro Br, Dwi., *Legenda Sawung Kampret “ Niworo Sendang ”*, Jakarta : Penerbit Creative Media, 2005
- Mondro, Perez. Alex , Ben., *Komik Kitab Suci*, Yogyakarta : Kanisius, 2010
- Banindro, Baskoro Suryo Drs., *Jurnal Seni Rupa & Desain “ Membaca Gambar Berfikir Visual ”*, Yogyakarta, 2007
- PT. Cipta Pustaka., *Ensiklopedia Indonesia, jilid II*, Jakarta : 1990

Tautan

[Fantasi_fiction_genre.htm](#)
[Kumpulan novel-Ebook puisi nusantara.com](#)
[www.cafenovel.com](#)
[www. WISATA-BUKU.com](#)
[www.tembi.net](#)