

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Selama proses merancang buku cerita bergambar “Legenda Roro Jonggrang”, baik dari pengumpulan data hingga tahap *final* desain ditemukan beberapa kesimpulan, antara lain:

1. Legenda sangat terkait dengan mitologi. Namun, dalam legenda meskipun kejadiannya dianggap benar, pelaku-pelaku kisahnya adalah manusia, bukan Dewa dan monster seperti pada mitologi
2. Pesan moral yang dapat dipetik dari Legenda Roro Jonggrang adalah budi pekerti yang baik seperti jangan bersifat curang dan licik. Sifat curang dan licik tampak pada Roro Jonggrang dalam menggagalkan usaha Bandung Bondowoso membangun seribu candi agar tidak menikahinya. Akibatnya, ia pun dikutuk menjadi arca oleh Bandung Bondowoso.
3. Buku cerita rakyat atau legenda yang berada dipasaran Indonesia lebih sering berbentuk tulisan teks saja dan biasanya berupa buku dongeng untuk anak-anak sekolah dasar. Dan para remaja pun lebih antusias dengan komik jepang atau lainnya dibanding dengan legenda rakyat sendiri.
4. Perlu adanya inovasi dan eksplorasi dalam bentuk buku cerita rakyat Indonesia. Salah satunya adalah dengan menggali dan membuat buku cerita rakyat dengan format dan gaya baru karena masyarakat biasanya tertarik dengan segala sesuatu yang mempunyai visual menarik dan berbeda dari biasanya. Yakni dengan cara membuat perancangan buku cerita

- bergambar Legenda Roro Jonggrang dengan teknik fotografi, *digital imaging*, dan gambar manual.
5. Visual bisa menjadi salah satu solusi untuk mengalihkan perhatian para remaja, bersaing dengan komik Jepang (manga), Marvel atau buku cerita dari luar negeri lainnya. Visualisasi dalam buku cerita rakyat yang dikonsumsi remaja berperan dalam memberikan daya tarik tersendiri dan meningkatkan minat baca terhadap buku cerita tersebut.
  6. Dalam merancang buku cerita bergambar “Legenda Roro Jonggrang” diperlukan keahlian dalam bidang tehnik fotografi, gambar manual, dan *digital imaging*. Dan tidak lepas dari pengetahuannya sendiri tentang legenda tersebut.

## B. SARAN

Buku cerita bergambar yang berjudul “Legenda Roro Jonggrang” ini diharapkan dapat membantu instansi pendidikan untuk mengenalkan legenda Roro Jonggrang kepada para anak didik agar anak didik Indonesia mengetahui bahwa buku cerita bergambar ini tidak kalah menarik dari komik luar negeri. Dan buku cerita bergambar ini dapat mengenalkan kepada para fotografer remaja yang baru-baru ini hobi fotografi sedang digandrungi oleh para remaja di Indonesia, untuk tidak hanya membuat sebuah foto saja tetapi membuat foto yang lebih terkonsep dan lebih menarik.

Membuat sebuah buku cerita bergambar tentang legenda atau cerita rakyat yang lebih menarik untuk para remaja. Diharapkan cerita rakyat atau legenda tradisional tidak tergeser oleh cerita bergambar dari luar negeri seperti komik atau dongeng princess. Karena didalam cerita rakyat atau legenda ini banyak mengandung pesan moral dan budaya tradisional Indonesia.

Untuk merancang buku cerita bergambar seperti ini diperlukan pengetahuan cerita tentang Legenda Roro Jonggrang tersebut agar isi buku

tidak melenceng dari seharusnya atau dari cerita yang terdahulu. Perancangan buku bergambar membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya, karena disamping membutuhkan pengetahuan mengenai isi buku, baik cerita, teks maupun visual, buku seperti ini membutuhkan tahap-tahap perancangan ilustrasi mulai dari sket kasar, foto, *digital imaging* dan *hand drawing* yang membutuhkan banyak waktu. Sehingga bagi perancangan berikutnya diharapkan dapat memanajemen waktu dengan baik agar karya yang dihasilkan dapat maksimal.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Maryanto, Daniel. *Seri Fakta dan Rahasia Dibalik Candi (Candi Prambanan)*. Klaten: PT Intan Sejati, 2007
- Bachtiar D, Ray. *Chip Foto Video Digital Spesial. "Ritual Fotografi"*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo. 2006
- *Ensiklopedi Nasional Indonesia, Jilid 9 KL LYIST*. Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka. 1990
- Faellasufa, Ode. *Dongeng Pilihan Kerajaan-Kerajaan Nusantara*, Yogyakarta: Araska, 2012
- Koswara, Eko. *Best Photoshop Surreal Manipulation*. Bekasi: Dunia Komputer, 2012
- Reihan, Friza. *New Concept of Digital Imaging*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010
- Sholeh , Munawar dan Drs. H. Abu Ahmadi. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2005
- Susanto, DR. A.B. dan E. Masri Sareb Putra. *60 Management Gems Applying Management Wisdom in life*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010

## Website

- [gembysportian.blogspot.com/2011/06/arti-legenda.html](http://gembysportian.blogspot.com/2011/06/arti-legenda.html)
- [www.anneahira.com/kumpulan-cerita-rakyat-legenda.html](http://www.anneahira.com/kumpulan-cerita-rakyat-legenda.html)
- [Bahasisiswa.do.am/blog4](http://Bahasisiswa.do.am/blog4)
- [www.anneahira.com/kumpulan-cerita-rakyat-legenda.html](http://www.anneahira.com/kumpulan-cerita-rakyat-legenda.html)
- [gembysportian.blogspot.com/2011/06/arti-legenda.html](http://gembysportian.blogspot.com/2011/06/arti-legenda.html)
- [www.anneahira.com/kumpulan-cerita-rakyat-legenda.html](http://www.anneahira.com/kumpulan-cerita-rakyat-legenda.html)
- [www.Komikaze99.tripod.com](http://www.Komikaze99.tripod.com)

- [www.becomics.com](http://www.becomics.com)
- <http://infobymee.wordpress.com/2011/04/25/konsep-desain-ruanglayout/tinjdecius.blogspot.com>
- [tentangdesaingrafis.blogspot.com](http://tentangdesaingrafis.blogspot.com)
- [nouveaugroup.wordpress.com](http://nouveaugroup.wordpress.com)

