

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan ini dibuat untuk menjawab ketakutan yang dimiliki Indonesia sebagai bangsa multi kultural yang kaya akan seni dan budaya pada sejarahnya, akan tetapi malah terjadi krisis sejarah pada generasi mudanya, dengan mengangkat tema seputar kerajaan besar Majapahit yang memiliki pesan estetis yang kompleks dengan suguhan hasil budaya yang mengagumkan. Era Majapahit juga mempunyai banyak cerita moral yang layak diangkat, maka dari itu dua unsur digabungkan dalam bentuk cerita bergambar (cergam) sebagai media komunikasi visual yang efektif kepada masyarakat khususnya anak-anak pra remaja (12-15 tahun), yang dimana pola pikir mereka yang sudah bisa menyaring kebaikan dan keburukan dari rangkaian cerita sejarah, anak pra remaja merupakan target sasaran yang tepat juga merupakan pondasi awal untuk menanamkan nilai positif perjuangan dalam sejarah.

Metode 5W+1H digunakan untuk mengupas kelebihan dan kekurangan. Pengumpulan data visual dan verbal juga perlu dilakukan tentang suatu tokoh yang dianggap mewakili untuk diangkat. Tokoh tersebut adalah adipati Arya Wiraraja. Pengumpulan data verbal juga sangat berguna untuk melengkapi keutuhan teks cerita yang bisa menjadi rujukan serta acuan. Meskipun perancangan berupa kisah (cerita fiksi), akan tetapi data yang dikumpulkan bersumber dari data non fiksi yang terpercaya.

Gaya cerita yang ringan serta ilustrasi yang menarik diharapkan dapat menambah minat baca. Perancangan ini akan berhadapan langsung dengan pesaing yang dianggap lebih bergengsi seperti cergam sejarah dunia, cergam para tokoh dunia, cergam agama, dan cergam anak Nusantara. Manfaat besar yang terkandung dalam membaca buku juga akan menjadi senjata daya tarik yang

ampuh untuk orang tua kepada anak, sehingga bisa menjadi media iklan sejarah secara otomatis.

B. Saran

Saran lebih ditujukan kepada masyarakat Indonesia khususnya para insan per-DKV-an Indonesia termasuk penulis, diharapkan bisa menyadari betapa pentingnya mempelajari sejarah yang dimana warisan budaya dan jati diri bangsa ada didalamnya, apalagi lewat cendekiawan Komunikasi Visual yang mempunyai banyak ilmu dan strategi bagaimana warisan budaya khususnya sejarah Indonesia yang luhur bisa disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dicerna kepada masyarakat, tak khayal masyarakat Indonesia semakin toleransi karena sadar keanekaragamannya dan semakin dikenal dunia sebagai bangsa yang berkebudayaan tinggi.

Mengingat program DKV merupakan salah satu program yang banyak diminati anak muda sekarang. Jika setiap mahasiswa mempunyai *spirit* untuk mengembangkan warisan leluhurnya, cita-cita luhur tersebut sangatlah mungkin terjadi. Apalagi sekarang banyak masyarakat Indonesia secara terang-terangan menolak apalagi sampai menghancurkan warisan budaya karena pengaruh negatif dari luar. Persoalan terjadi salah satunya karena minimnya pengenalan sejarah yang mempunyai maksud luhur didalamnya. Dengan mempelajari sejarah berharap masyarakat lebih mengenal dirinya dan masyarakat sekitarnya. Mempelajari sejarah juga membendung pencurian, pengaku-akuan hasil budaya serta menekan sifat arogansi dan penolakan terhadap hasil budaya yang merupakan jati diri bangsa Indonesia yang beranekaragam.

Saran yang tidak kalah penting ditujukan kepada penerbit yang cenderung memikirkan untung dan rugi sebuah materi, padahal lebih merugikan lagi ketika masyarakat Indonesia kurang mendapatkan bacaan pengetahuan dan hiburan yang bersumber dari Indonesia sendiri. Ironis jika masyarakat sekarang lebih mengenal sejarah luar negeri daripada sejarah Indonesia, lebih mengenal dongeng luar

dari dongeng lokal. Oleh karena itu penerbit mempunyai peran sangat penting, sebab ditangannya lah hasil sebuah pemikiran dan kisah-kisah sejarah Indonesia bisa disampaikan kepada khalayak umum.

Harapan dari saran ini adalah upaya saling mengingatkan, saling melengkapi semua pihak, berbagi ilmu atau apapun tentang sejarah Indonesia agar menjadi cermin ke depan untuk Indonesia yang lebih baik.



KEPUSTAKAAN

1. Buku:

- Agastia, Ida Bagus Gede. (1994) *Kesusastraan Hindu Indonesia*, Yayasan Dharma Sastra, Denpasar.
- Bahasa, Pusat. (2008), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Gramedia, Jakarta.
- Budianta, Eka. (2005), *Senyum Untuk Calon Penulis*, Pustaka Alvabet, Tangerang Selatan.
- Ching, Francis D.K. (2002), *Menggambar Suatu Proses Kreatif*, Erlangga, Jakarta
- Concept, Majalah Desain Grafis. (2007), *Cergam dari Masa ke Masa*, vol 04, edisi 20, Jakarta.
- Concept, Majalah Desain Grafis. (2008), *Design For Children*, vol 04, edisi 25, Jakarta.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. (2005), *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*, Arti Bumi Intaran, Yogyakarta.
- I Made Kusumajaya, Aris Soviani, Wicaksono Dwi Nugroho. (2006), *Mengenal Kepurbakalaan Majapahit Di Daerah Trowulan*.
- Irawan, Djoko Nugroho. (2009), *Meluruskan sejarah Majapahit*, Ragam Media, Yogyakarta.
- Jabrohim, dkk. (2001), *Cara Menulis Kreatif*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Latief Wiyata, A. (2002), *Carok (Knflik kekerasan dan Harga Diri Orang Madura)*, LKIS, Yogyakarta.
- Maharsi, Indria. (2011), *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Katabuku, Yogyakarta.
- Masdionono, Toni. (1998) *14 Jurus Membuat Komik*. Creative Media, Jakarta.
- Muljana, Slamet. (2005) *Menuju Puncak Kemegahan (Sejarah Kerajaan Majapahit)*, LKIS, Yogyakarta.
- Muljana, Slamet. (2006) *Tafsir Sejarah Negarakertagama*, LKIS, Yogyakarta.

Munoz, Paul. (2009), *Kerajaan-Kerajaan Awal Kepulauan Indonesia dan Semenanjung Malaysia*, Mitra Abadi, Yogyakarta.

Padmapuspita, Ki J. (1699), *Pararaton, Teks Bahasa Kawi*, Penerbit Taman Siswa, Yogyakarta.

Rustan, Surianto. (2009), *Lay out, Dasar dan penerapannya*, PT.Gramedia pustaka utama, Jakarta.

Rustan, Surianto . (2010), *Huruf, Font dan Tipografi*, PT.Gramedia pustaka utama, Jakarta.

Sihombing, Danton. (2001), *Tipografi Dalam Desain Grafis*, PT.Gramedia pustaka utama, Jakarta.

Scheder, Georg. (1977), *Perihal cetak-mencetak*, Kanisius, Yogyakarta.

2. Internet:

photography.nationalgeographic.com

puslit.petra.ac.id

www.anmum.com

www.artcyclopedia.com

www.engineeringtown.com

www.hauntedhamilton.com

www.historyofinformation.com

www.poskota.co.id

www.sumenep.go.id

www.touregypt.net

www.visual-arts-cork.com

