

BAB V

PENUTUP

A. Rekomendasi

Buku komik merupakan media komunikasi visual yang menarik, maka dirancanglah sebuah komik yang menargetkan anak-anak dan remaja sebagai target pembacanya sebagai suatu bentuk literatur edukasi bagi anak-anak dan remaja yang lebih menarik ketimbang dengan buku bacaan pada umumnya. Dengan menjaga kualitas, dan konsistensinya dalam menyuguhkan literasi yang disertai dengan ilustrasi-ilustrasi, maka suatu karya buku komik akan dengan mudah dikenali. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan visual yang dipadukan dengan elemen cerita yang menarik sehingga para pembaca lebih tertarik dan mudah memahami pesan dari si pembuat komik.

B. Evaluasi

Perancangan karya meliputi beberapa fase penting seperti pra-produksi, produksi hingga pasca produksi. Ketiga fase tersebut memiliki harmoni yang saling berkaitan satu sama lain. Mengingat keluaran karya ini adalah ilmu komunikasi, maka pesan yang disampaikan adalah hal yang paling penting. Oleh karena itu, metode seperti *concept testing* sebaiknya digunakan untuk menguji karya tersebut sebelum disebarluaskan untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan konsisten dengan segmentasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajir. (2011). *Perbedaan Typeface dan Font*,(online). (<http://desainstudio.com/2011/11/perbedaan-typeface-dan-font.html>, diakses 15 februari 2016)
- Asfirmanto, W. A., Osmar S., Fathia Z. S., Ahmad R., Anggara S. P., Rafa K., Franta E., Afif A., Syauqi, Rizky T. S., Yudhi W., Yusuf B., Afifa N. D., Irena R., Seniorwan., Hannura A. S., Dian I. P., Trevi J. P., (2023). *Indeks Risiko Bencana Indonesia Tahun 2022*. Jakarta: Badan Nasional Penanggulangan Bencana.
- Ahyani, L. N., & Kudus, U. M. (2010) *Metode Dongeng Dalam Meningkatkan Perkembangan*, 1(1), 24-32
- Adi Kusrianto (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi
- Bonnet, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Christine S. C. (1999). *Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual*. Nirmana, 1(1) 5-11.
- Effendy, Onong Uchyana. (2011). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Prakteknya*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Fitra, Y. (2018). *Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember*. Vol. 12(1). Doi: 10.19184/jpe.v12i1.7642
- Gamonal, Leila. (2021). *Digital 2021*. New York: We are Social Inc.
- Ginangjar, G. G. (2018). *Penggunaan Media Komik dalam Keterampilan Menulis Laporan*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(2), 372–379.
- Johnson-Woods, T. (Ed.). (2010). *Manga: An anthology of global and cultural perspectives*. Bloomsbury Publishing USA.
- Ito, K. (2005). *A history of manga in the context of Japanese culture and society*. Journal of Popular Culture, 38(3), 456.
- Bryce, M., & Davis, J. (2010). *An overview of manga genres*. Manga: An anthology of global and cultural perspectives, 34-61.
- Cohn, N. (2010). *Japanese visual language: The structure of manga*. Manga: An anthology of global and cultural perspectives, 187-203.
- Qu, Y., Wong, T. T., & Heng, P. A. (2006). *Manga colorization*. ACM Transactions on Graphics (ToG), 25(3), 1214-1220.
- Thompson, J. (2012). *Manga: The complete guide*. Del Rey.

- Maarif, S. (2012). *Pikiran dan Gagasan Penanggulangan Bencana di Indonesia*. Jakarta: Badan Nasional Penanggulangan Bencana.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- UNISDR. (2012). *Children's Action for Disaster Risk Reduction*. The United Nations Office for Disaster Risk Reduction
- Witherington, H. Carl. (1982). *Psikologi Pendidikan*. Bandung, Jemmars.
- Widyawati, Siska. (2010). *Pedoman Kesiapsiagaan Menghadapi Gempa bumi*. Buku Saku. Bandung: Paramartha.
- Sutrisna, Caesar E., and Alvanov Z. Mansoor. (2015). *Perancangan Komik Edukasi Bencana Gempa bumi Untuk Murid SD Umur 9-12 Tahun Di Indonesia*. Visual Communication Design, Institut Teknologi Bandung. Vol. 4, no. 1.
- Hartono, D., Apriyadi, R. K., Winugroho, T., Aprilyanto, A., Sumantri, S. H., Wilopo, W., & Islami, H. S. (2021). Analisis Sejarah, Dampak, Dan Penanggulangan Bencana Gempa bumi Pada Saat Pandemi Covid-19 Di Sulawesi Barat. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(2), 218-224.
- Ilvi, N. I. (2022) *Skripsi Karya Komunikasi Optimalisasi Penggunaan Media Sosial Bagi Remaja Melalui Komik Edukasi*. Universitas Hasanuddin.
- Rahmad, R. (2019). *Zonasi Pemanfaatan Lahan Pasca Penambangan Pasir di pesisir Cipatujah, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat*. *Jurnal Geografi*, 11(2), 171–181. <https://doi.org/10.24114/jg.v11i2.10712>
- Rusilowati, A., Binadja, A., & Mulyani, S. E. S. (2012). *Mitigasi Bencana Alam Berbasis Pembelajaran Bervisi Science Environment Technology and Society*. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 8(1). <https://doi.org/10.15294/jpfi.v8i1.1994>
- Ahdi, D. (2015). *Perencanaan Penanggulangan Bencana Melalui Pendekatan Manajemen Risiko*. *Reformasi*, 5(1), 13–30. <https://doi.org/10.33366/rfr.v5i1.60>
- Akhirianto, N. A. (2019). *Konsep Desain Pengurangan Risiko Bencana Longsor Berbasis Komunitas*. *Jurnal Sains Dan Teknologi Mitigasi Bencana*, 12(1), 32–43. <https://doi.org/10.29122/jstmb.v12i1.3698>
- Widayatun, & Fatoni, Z. (2013). *Permasalahan Kesehatan Dalam Kondisi Bencana: Peran Petugas Kesehatan Dan Partisipasi Masyarakat*. *Peneliti Pusat Penelitian Kependudukan - Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (PPK-LIPI)*, 8(1), 37–52. <https://doi.org/10.14203/jki.v8i1.21>
- Sosiawan, E. A. (2015). *Model Ideal Manajemen Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Mendukung Operasional Penanganan Bencana Alam*.

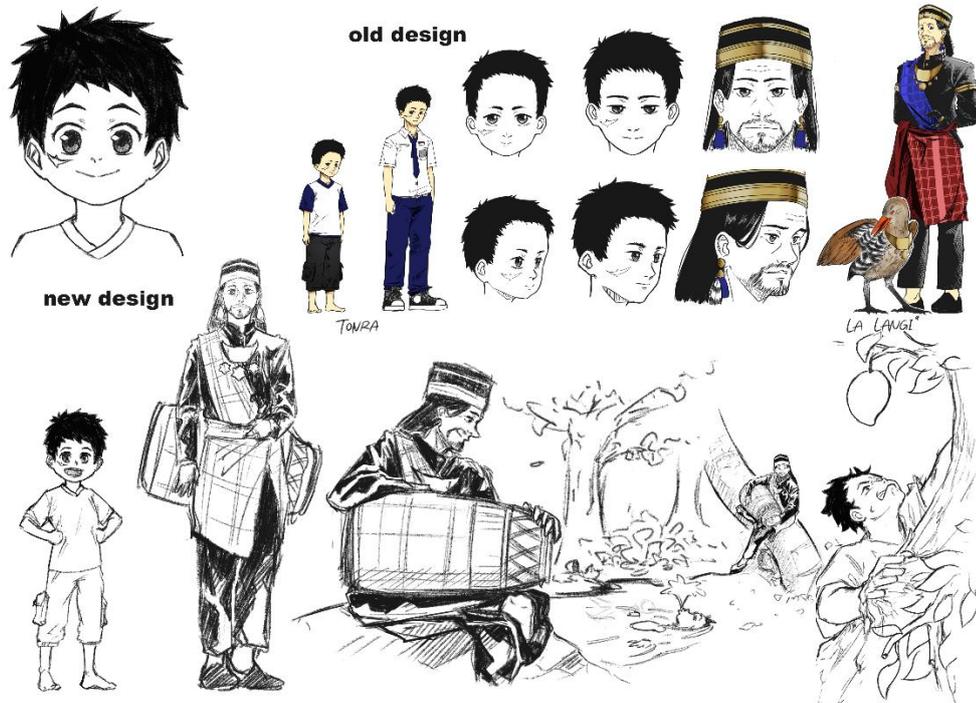
JURNAL IPTEKKOM: Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi, 17(2), 175. <https://doi.org/10.33164/iptekkom.17.2.2015.175-188>

Sukmana, O. (2018). *Pengetahuan Dan Nilai Kearifan Sosial Dalam Proses Manajemen Bencana Gunung Kelud (Studi di Desa Pandansari, Kecamatan Ngantang, Kabupaten Malang)*. *Sosio Konsepsia*, 7(3), 146–160. <https://doi.org/10.33007/ska.v7i3.1417>

Zikri Facrul, dkk. (2017). *Kajian Tentnag Efektifitas Pesan Dalam Komunikasi* *Jurnal Komunikasi*, 3(1), 91. <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>

LAMPIRAN

Pembuatan konsep karakter Tokoh dan Alur cerita.



	<p>Dalam komik "Jagadiri", cerita berfokus kepada sang protagonis bernama Tonra. Tonra digambarkan sebagai anak yang pemberani, punya rasa keingintahuan yang tinggi.</p> <p>Nama Tonra diambil dari seorang nama pahlawan di Sulawesi Barat yang memperjuangkan kemerdekaan Indonesia di Majene Sulawesi Barat, oleh karena itu Tonra juga digambarkan memiliki jiwa kepahlawanan.</p> <p>Adapun <i>color pallette</i>, atau pemilihan warna untuk Tonra digambarkan dengan warna Biru yang melambangkan pengetahuan atau rasa ingin tahu, Putih yang melambangkan kepolosan, dan Coklat yang melambangkan sebagai tanah yang artinya bersifat merendah atau rendah diri.</p>	
		<p>Dalam komik "Jagadiri", terdapat karakter bernama La Langi yang berperan sebagai guru Tonra yang nantinya akan mengajarkan tentang Mitigasi Bencana kepada Tonra.</p> <p>Nama La Langi berasal dari nama La Peqiq Langiq yang merupakan nama dari sang Bataru Guru. Ia sendiri merupakan legenda atau mitos dari Sulawesi yang disebutkan didalam manuskrip La Galigo. Ada yang berpendapat bahwa La Langi merupakan entitas awal dari Suku Bugis dan diyakini sebagai raja pertama dari Kerajaan Luwu.</p> <p>Adapun <i>color pallette</i>, atau pemilihan warna untuk La Langi digambarkan dengan warna Biru yang melambangkan pengetahuan atau rasa ingin tahu, Merah yang memiliki arti kuat, Hitam yang berarti misteri, dan aksesoris Emas yang memiliki arti keagungan atau kehormatan.</p>

TONRA

Written by

Rahmad Jafar Laing

19 Oktober 2022

Cerita ini hanyalah sebuah fiksi, tidak berhubungan dengan tokoh atau organisasi mana pun.

KAMAR TIDUR - MALAM

TONRA (10 tahun) dan adiknya DEHYA (5 tahun) yang masih kecil. Lampu kamar yang mati membuat atmosfer misterius di kamar menjadi terasa misterius. Di atas kasur TONRA dan adiknya DEHYA terselimuti oleh selimut seolah berada di dalam sebuah tenda. Cahaya senter nampak dari dalam selimut yang didalamnya ada TONRA yang sedang membacakan buku cerita ke adiknya DEHYA.

Visual raja yang sedang duduk di tahta kerajaan dengan angkuh

TONRA (NARATOR)

Dahulu kala ada seorang raja... Sang raja tersebut sangat tamak dan tak ingin tahtanya tergantikan oleh siapapun...

Visual raja memerintahkan untuk membuang anak-anak keturunan bangsawan

Dokumentasi



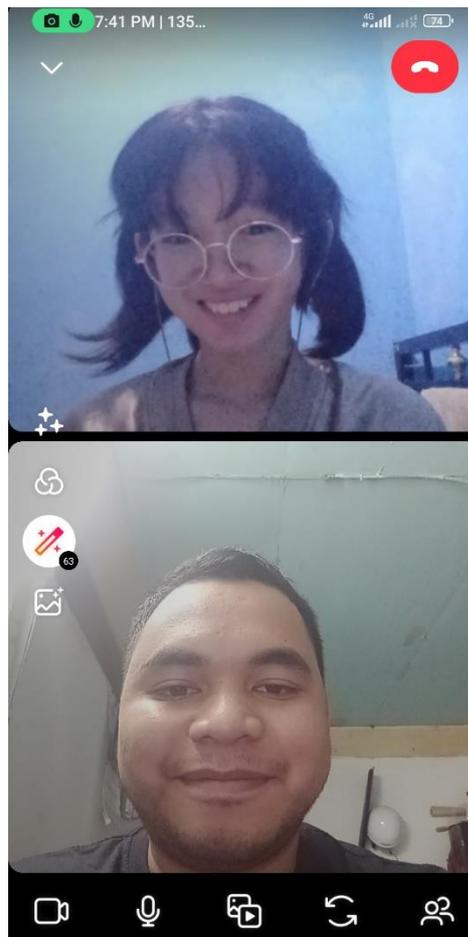


Concept Testing dengan anak-anak kelas 6 SD Ulinuha Sorowako, 7 Agustus 2023

Concept Testing dengan guru SDN Dongi Sorowako Sri Wijayanti Surono, 3 Agustus 2023 dan guru SMP YPS Sorowako Siti Dzuriati 6 Agustus 2023

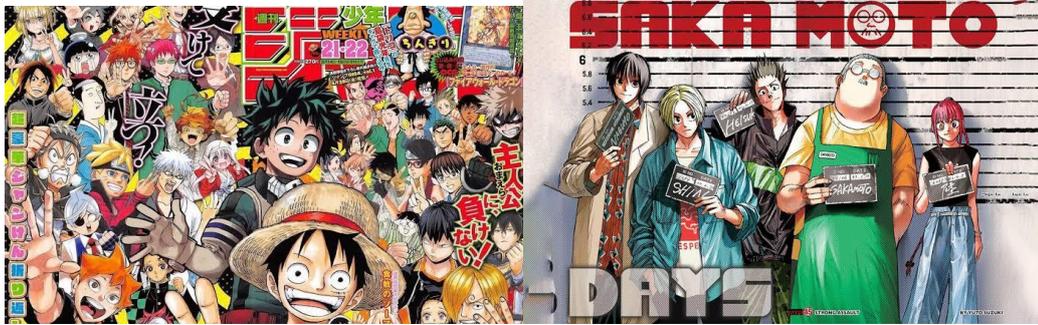


Concept Testing dengan peggiat literasi/Influencer Cella (@cellabacabuku) bersama Klub SBC Book Clan (@bookclan_sbc) Jakarta, 20 Agustus 2023



Tinjauan Referensi

1. Manga Jepang Terbitan Shueisha



2. Komikus Indonesia Sweta Kartika



3. Komik Indonesia Terbitan Re-ON Comics



PROFIL PENULIS



Nama : Rahmad Jafar Laing
NIM : E021191059
Tempat, Tanggal Lahir : Sorowako, 10 Juli 2001
Alamat : Jalan Pongkia No. 86, Kel/Desa Nikkel, Kec.
Nuha, Kab. Luwu Timur, Sulawesi Selatan
Nama Ayah : Muh. Saleh Laing
Nama Ibu : Muntianah

RIWAYAT PENDIDIKAN

Tahun 2019-2023 : Universitas Hasanuddin
Tahun 2016-2019 : SMA Negeri 11 Luwu Timur
Tahun 2013-2016 : SMP Negeri 1 Nuha
Tahun 2010-2013 : SD Negeri Mulyorejo
Tahun 2007-2010 : SD Negeri 252 Nikkel