

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Dalam proses pembuatan komik grafis diperlukan pengetahuan yang mendasar tentang storytelling atau gaya penceritaan. Penguasaan dalam hal menentukan tata letak adegan, pengambilan sudut pandang yang sesuai, serta penentuan ekspresi yang tepat pada karakter tokoh dalam cerita pada kotak panel sangatlah penting agar bisa selaras dengan alur cerita pada storyboard.
2. Dengan menggunakan software grafis seperti photoshop dan manga studio pembuatan komik grafis dapat lebih mudah dikerjakan karena pada software tersebut memiliki peralatan yang dapat digunakan untuk proses penyelesaian aplikasi komik grafis seperti pemberian warna, bayangan/shading, pemberian efek latar belakang, pembuatan panel/kotak adegan dan balon kata.
3. Dalam tahap akhir proses pembuatan aplikasi multimedia komik grafis ini, penggunaan software Macromedia Flash 8 sangat berpengaruh karena tampilan komik grafis menjadi lebih menarik dan berbeda karena tidak hanya mengandung unsur teks dan gambar saja namun ditambahkannya unsur visual seperti suara, motion animasi, dan tombol navigasi.

5.2 Saran

1. Untuk membuat sebuah komik pemilihan peralatan bercerita yang tepat sangatlah dianjurkan, karena kita harus menyatu dengan logika para pembaca agar sinkronisasi antara pembuat komik dan para pembaca bisa terjadi sehingga komik bisa dinikmati dan diterima dengan senang hati.
2. Usahakan pemilihan tata letak dari media-media yang akan digunakan pada ilustrasi kita seperti efek-efek latar belakang, efek suara dan balon kata sesuai dengan kotak panel yang ada karena akan sangat berpengaruh pada naskah cerita dan storyboard cerita yang dibuat.
3. Aplikasi yang dibuat belum sempurna, untuk itu diharapkan nantinya ada penulis atau perancang multimedia yang lain untuk dapat mengembangkan dan dapat diberikan tambahan fitur-fitur yang lebih baik dan lebih lengkap lagi.

