

5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Cerita Ken Arok sebenarnya mirip dengan kehidupan dan keseharian orang di zaman ini juga. Dalam kehidupan bermasyarakat, tidak jarang kita jumpai seseorang yang memiliki cita-cita dan ego yang sangat tinggi, selalu melakukan apa saja dan menghalalkan segala cara demi mencapai tujuannya. Mulai dari perjudian, penipuan, pencurian, hingga pembunuhan. Dalam buku cerita bergambar ini diceritakan Ken Arok membunuh Tunggul Ametung demi merebut Ken Dedes.

Buku cerita bergambar ini dapat menggambarkan keberhasilan Ken Arok yang menggunakan cara jahat, tetapi di akhir cerita ia kehilangan nyawanya. Seperti hukum tabur tuai, bahwa manusia akan menuai hasil dari apa yang ditaburkannya. Apabila ia menabur kebaikan maka ia akan menuai kebaikan, sebaliknya apabila manusia menabur hal yang tidak baik, maka ia akan menuai hal yang tidak baik pula.

Maka dalam perancangan Cerita Bergambar tentang Ken Arok, dengan cerita yang *simple*. Cerita yang diangkat dijadikan suatu suguhan yang menarik antara cerita dan gambar ilustrasi. Gambar ilustrasi merupakan hasil gambar dengan goresan pensil dan hasilnya diwarnai dengan teknik komputer (*adobe-photoshop*). Ilustrasi tersebut, *dilayout* dengan sedemikian rupa sehingga menjadi menarik untuk dibaca.

5.2. Saran

Cerita Ken Arok adalah subjek yang jarang diperhatikan. Kebanyakan dari anak tidak tahu cerita Ken Arok. Maka diharapkan dalam perancangan ini akan membuat anak-anak menjadi tahu tentang cerita Ken Arok, dalam perancangan buk cergam ini ada banyak keterbatasan yang ditemui, salah satunya adalah keterbatasan waktu.

Untuk membuat cergam sebaiknya harus memperhitungkan waktu pengerjaan. Karena itu cerita Ken Arok ini hanya berakhir sampai pada ia mendapatkan Ken Dedes menjadi istrinya. Maka bila pembaca telah membaca dan berminat untuk melanjutkan perancangan ini, pembaca dapat melanjutkan perncangan ini lebih mendetail. Semoga perancangan ini dapat semakin sempurna dan berguna bagi pembaca sekalian.

5.2.1. Saran untuk Perancangan Cerita Bergambar

Dalam sebuah perancangan cerita bergambar, dan dalam menyusun sebuah buku ilustrasi, sebaiknya menggunakan layout sedemikian rupa sehingga pada saat membaca cergam tersebut orang menjadi tidak jenuh atau bosan. Gambar atau ilustrasi dapat mewakili tulisan cerita itu.