

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Komik Genderang Baratayudha merupakan karya ilustrasi bertemakan cerita pewayangan yang bergenre aksi, bergaya manga shounen, dengan cerita hasil adaptasi dari novel dengan judul Pandawa Tujuh karya Pitoyo Amrih. Cerita pewayangan merupakan salah satu warisan budaya yang ada di tanah air, dan cerita pewayangan dalam bentuk komik pernah menjadi primadona dalam negeri bahkan menjadi jati diri komik Indonesia. Komik ini ditujukan bagi anak remaja dengan rentang usia 14-20 tahun, dengan pertimbangan pada usia tersebut merupakan usia pertumbuhan dan mampu menerima informasi dengan mudah.

Dalam proses penciptaan, penulis menggunakan teknik sketsa pensil di awal, kemudian masuk tahap perekaman gambar (*scanning*) untuk masuk pada proses penintaan dan pewarnaan menggunakan teknik digital, dengan bantuan program Adobe Photoshop CS6. Proses lain sebelum masuk tahap pembuatan sketsa, penulis juga melakukan tahap pembuatan sinopsis, *storyline*, *storyboard*, pembuatan karakter secara verbal dan visual, kemudian di tahap terakhir masuk percetakan dan penjilidan. Karya komik ini dibuat berukuran 21x29,7 (A4) dengan jumlah halaman sebanyak 54 halaman berwarna (*full color*), jumlah keseluruhan panel yang terdapat pada komik “Genderang Baratayudha” ada sekitar 184 panel. Visualisasi komik dicetak dengan print A3+, dan penjilidan dengan *soft cover*.

Karena cerita pewayangan merupakan cerita epos budaya yang sudah besar, penulis menyadari akan banyak kekurangan dalam penggambaran setiap karakternya. Dalam komik Genderang Baratayudha ini penulis mencoba mendeskripsikan visual dari karakter wayang dengan sudut pandang penulis sendiri berdasarkan deskripsi karakter di dalam novel dan memadukan pengetahuan yang cukup akan setiap karakter yang ada dalam komik tersebut.

Dengan dibuatkannya komik wayang ini, penulis berharap bahwa komik ini dapat bermanfaat bagi seluruh masyarakat pada umumnya dan bagi penulis sendiri pada khususnya, di antaranya sebagai media penyampaian cerita pewayangan dan sebagai bentuk kontribusi dalam dunia komik di Indonesia.

Penulis juga menyajikan deskripsi berdasarkan unsur-unsur komik, dan deskripsi visual dari tokoh-tokoh yang terdapat pada komik. Deskripsi unsur-unsur komik tersebut di antaranya pengembangan cerita dari novel menjadi basis cerita pada komiknya, penjabaran bentuk ilustrasi pada *cover* dengan menggunakan gaya gambar manga, pengaplikasian bentuk panel dan peralihan panel yang penulis terapkan di dalam komik berikut sudut pandang yang beragam agar pembaca dapat berimajinasi layaknya gerak kamera saat pengambilan gambar dalam film, beragam bentuk dari balon kata dan efek suara (*sound lettering*), penambahan efek garis gerak agar memberi kesan gerakan pada gambar, serta memperkenalkan tokoh-tokoh pewayangan mulai dari sifat, aksesoris, dan peranannya dalam komik ini, dengan pemaparan deskripsi visual tersebut penulis berharap dapat menjadikan komik ini media penyampaian cerita pewayangan kepada masyarakat.

B. Saran

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan maupun pembuatan komik ini tidak lepas dari kekurangan, semoga skripsi penciptaan ini bisa menjadi media yang bermanfaat baik dalam penulisan, pembelajaran ilustrasi, maupun budaya khususnya pewayangan.

Bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa, penulis berharap karya skripsi penciptaan ini dapat menjadi bahan kajian untuk mata kuliah yang berhubungan dengan ilustrasi, desain, dan budaya, serta dapat dijadikan salah satu sumber pengetahuan tentang perkembangan pewayangan, sehingga mahasiswa termotivasi agar lebih produktif khususnya berkarya komik.

Mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa diharapkan harus lebih peduli akan kebudayaan lokal untuk lebih diangkat dalam media yang lebih inovatif, dan

turut serta dalam memajukan kembali budaya lokal agar jati diri bangsa ini tidak hilang hanya sampai disini.

Komik pewayangan pernah menjadi tuan rumah di negeri sendiri, diharapkan dengan adanya skripsi penciptaan ini penulis berharap ikut andil dalam memajukan kembali komik Indonesia ke zaman keemasannya, dan kita dapat lebih menghargai karya dalam negeri dan terus melestarikan budaya yang sangat kaya di negeri ini.