



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang didapat “Bagaimana menerjemahkan kisah Dewa Ruci yang biasanya dalam bentuk teks dan lisan ke dalam bentuk komik digital?” dan “Bagaimana visualisasi komik digital kisah Dewa Ruci?”, penulis melakukan penelitian, observasi, dan membuat karya. Berdasarkan rumusan masalah ini, penulis mencari komik yang digemari oleh remaja, melakukan wawancara langsung tentang pengetahuan mengenai komik. Penulis juga melakukan observasi terhadap remaja untuk mengetahui reaksi dan komik seperti apa yang disukai.

Dari hasil diatas, penulis membuat komik digital dengan tujuan agar komik yang dibuat lebih menarik dan lebih sesuai dengan era digital saat ini. Cerita yang diangkat oleh penulis merupakan kisah dari pewayangan dengan mengangkat kisah Dewa Ruci yang dilakoni oleh Bima. Penulis mengadakan studi mengenai visual baik dari segi karakter maupun busana yang dikenakan dari tokoh pewayangan agar visualisasi yang dibuat sesuai dengan paham dari pewayangan.

Pembuatan karya diawali dengan membuat sketsa karakter berdasarkan pakem dari pewayangan. Kemudian masuk ke dalam sketsa panel komik, dimana penulis mulai merancang adegan tiap halaman komik dengan membuat sketsa ilustrasi, penempatan panel dan balon kata.

Setiap gambar yang ditampilkan menceritakan tentang kisah Dewa Ruci. Kisah Dewa Ruci ini dipilih selain untuk memperkenalkan kisah pewayangan dan tokonya kepada remaja, Kisah Dewa Ruci ini memiliki nilai moral yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun cerita yang ditampilkan dalam komik ini tidak utuh. Penulis hanya mengambil bagian tengah cerita hingga akhir dengan tanpa mengurangi nilai dalam cerita tersebut.

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis, terdapat kesimpulan bahwa komik yang baik adalah komik yang selain dapat memberikan hiburan komik tersebut juga dapat memberikan pesan moral yang baik bagi pembacanya. Komik digital yang memiliki fitur interaktif memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menarik minat pembaca. Pada saat ini komik digital dinilai lebih mudah didapat dibandingkan dengan komik yang berbentuk cetak. Saat ini komik digital juga telah memiliki pasar yang besar serta lebih dapat menarik minat remaja dibandingkan komik dalam bentuk cetak.

5.2 Saran

Penulis menyarankan kepada pembaca jika ingin merancang sebuah komik digital agar :

1. Melakukan observasi langsung terhadap target pembaca, melihat reaksi target pembaca mengenai interaktifitas komik digital, *genre* yang digemari, serta kelebihan dan kekurangan menggunakan media digital.

2. Melakukan studi terhadap komik digital yang telah beredar sebelumnya, dilakukan untuk mengetahui komik digital seperti apa yang sedang digemari.
3. Membuat berbagai variasi karakter maupun layout yang akan digunakan dalam komik. Karena hal ini dapat mempermudah dalam menciptakan karakter yang khas dan mampu membuat komik yang nyaman dibaca.

A large, light blue watermark logo of UMMN is centered on the page. It features a stylized face with several white square cutouts for eyes and a mouth, set within a circular shape. Below the face, the letters 'UMMN' are written in a bold, blocky, light blue font.

UMMN