

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Kurangnya antusias masyarakat terhadap kesenian daerah merupakan hal yang kemungkinan sekarang sangat umum terjadi. Media hiburan seperti kesenian modern merupakan saingan berat bagi kesenian daerah terutama kesenian tradisional seperti kesenian burok. Banyaknya musik serta tarian hiburan yang kekinian menjadikan kesenian tradisional seperti kesenian burok semakin tersisih.

Pertunjukan kesenian burok kisah “Rahwana Gugur” merupakan pertunjukan kisah yang memiliki banyak pembelajaran mengenai kebaikan dan keburukan. Masyarakat mendapatkan pembelajaran bahwa setiap perbuatan buruk akan mendatangkan keburukan dan setiap hal baik akan mendatangkan kebaikan. Kematian prabu Rahwana dalam kisah tersebut merupakan suatu karma yang prabu Rahwana bayar setelah menebar banyak keburukan di alam dunia. Kisah Rahwana Gugur dalam kesenian burok diciptakan dalam bentuk “*Motion Comic*” agar masyarakat modern terutama kalangan muda dapat mengetahui lebih banyak mengenai seberapa seru atau seberapa bagus pertunjukan suatu kesenian daerah. Sehingga pada akhirnya kesenian burok bisa mendapatkan lebih banyak *antusiasme* dari masyarakat. *Motion Comic* sendiri merupakan media praktis yang mampu memberikan sajian cerita atau kisah dalam bentuk video. Sehingga masyarakat dapat secara praktis membaca atau menonton video *motion comic* kisah Rahwana Gugur.

Gaya visual yang dipakai yaitu menggunakan gaya visual gambar komik MARVEL. Menggunakan *outline* tebal dan terdapat ketegasan dalam setiap goresannya. Tone warna yang dipilih adalah warna-warna gelap seperti merah keunguan, hitam dan kuning keemasan. Setiap karakter memiliki tone warna tersendiri misalnya prabu Rahwana dengan tone warna yang didominasi warna merah dan prabu Hanuman dengan tone warna yang didominasi warna putih. Proses pengolahan atau perancangan gambar ke dalam bentuk video *motion comic* yaitu menggunakan *tool puppet* dalam *Adobe After Effect* setelah sebelumnya digambar

terlebih dahulu bagian-bagian yang hendak digerakan dalam setiap scene nya kemudian di *export* dalam *format PNG file*. Secara berurutan proses perancangan terdiri dari *storyline*, *storyboard*, membuat gambar finishing menggunakan *clip studio paint*, *recording voice*, *key animation*, *compositing*, dan terakhir adalah *rendering*. Untuk *backsound music* serta efek suara yang digunakan dalam *motion comic* dipilih berdasarkan ciri khas daerah asal dari kesenian burok yaitu Pabuaran Wetan, Cirebon, Jawa Barat sehingga *backsound music* yang dipilih adalah musik dari suling sunda karena Kesenian Burok Mekar Jaya Muda dalam pertunjukannya menggunakan bahasa daerah Sunda.

Diharapkan kedepannya semoga dengan adanya *motion comic* kisah Rahwana Gugur masyarakat dapat memberikan apresiasi yang cukup demi mempertahankan keberadaan “Kesenian Burok” sebagai seni pertunjukan tradisional di Cirebon. Sehingga kesenian burok dapat semakin berkembang dan mampu bersaing dengan banyaknya kebudayaan baru yang berdatangan.

## **B. Saran**

Dari segi tema cerita, terdapat adanya kendala dimana tema cerita yang dipertunjukkan cukup *sadis* seperti halnya pada *scene* terpenggalnya kepala prabu Rahwana atau terpotongnya sayap prabu Rahwana meski makna dibalik adanya adegan tersebut cukup positif. Kendala tersebut bisa diatasi dengan menampilkan wujud atau rupa gambar yang tidak terlalu mendetail saat adegan yang cukup *sadis* terjadi. Misalnya dengan menampilkan efek *blacklight* pada karakter atau menggelapkan suasana agar adegan tidak terlalu terlihat. Meski begitu, adegan tersebut merupakan adegan asli pertunjukan kisah Rahwana Gugur dalam Kesenian Burok. Sehingga, perlu di tampilkan adanya penjelasan dari keaslian asal kisah tersebut pada bagian akhir cerita *Motion Comic*.

Kesenian daerah di Indonesia sangatlah banyak, beberapa dapat berkembang pesat dan punya skala internasional namun ada juga yang semakin menghilang ditelan oleh budaya baru. Oleh karena itu kesenian burok perlu untuk memanfaatkan adanya kecanggihan teknologi seperti di masa sekarang. Karena kesenian burok memerlukan adanya media pendukung seperti *Motion Comic* yang

mampu memberikan dorongan dalam hal informasi sehingga di masa mendatang Kesenian Burok tetap berdiri dan berkembang menjadi lebih baik untuk mempertahankan antusias masyarakat terhadap keberadaan kesenian burok.

Diharapkan dengan adanya media-media praktis ini *antusiasme* masyarakat terhadap kesenian daerah dapat lebih meningkat sehingga akan terdapat lebih banyak lagi kesenian daerah yang dapat dinikmati oleh masyarakat terutama kalangan muda.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Babic, Annessa Ann. 2014. Roles of the Comic Book in Scholarship, Society, and Entertainment. United States of America: Fairleigh Dickinson University Press
- Bonneff, Marcel. 2008. Komik Indonesia. Jakarta: KPG.
- Eisner, Will. 1985. Comic and Sequential Arts. Florida: Poorhouse Press.
- Hart, Christopher. 1995. How to Draw Comic Book Heroes and Villains-Watson-Guptill. New York: Watson Guptil Publication.
- Maharsi, Indiria. 2011. Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas. Yogyakarta: Kata Buku.
- Martin, Gary. 2005. The Complete Art of Comic Book Inking-Dark Horse. China: Dark Horse Book
- McCloud, Scott. 1993. Understanding Comics. New York: Harperperennial.
- Thomas, Roy. 2008. Marvel Illustrated Odyssey. New York: MARVEL PUBLISHING.

### Jurnal

- Khoiri, Bustanul. 2019. Jurnal Perancangan *Motion Comic* Legenda Lawang Bledug Masjid Agung Demak. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Raharjo, Sugeng. 2018. Jurnal Perancangan *Motion Comic* The Power of Majapahit Kingdom. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

### Website

- [www.misterifaktadanfenomena.com](http://www.misterifaktadanfenomena.com) diakses pada 4 September 2019, 01:38 WIB
- [www.exoticindiaart.com](http://www.exoticindiaart.com), diakses 4 September 22:59 WIB)
- [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com), diakses pada 4 September 2019 23:24 WIB
- [www.duniaku.net](http://www.duniaku.net), diakses pada 3 September 2019, 22:23 WIB