

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Melestarikan apa yang telah menjadi identitas Indonesia sudah seharusnya tertanam ke dalam sanubari semua lapisan masyarakat. Hal ini bisa diterapkan ke dalam berbagai ranah bidang, baik itu adat istiadat, budaya daerah, atau kesenian tradisional. Dengan kesempatan kali ini yaitu membahas kesenian Madihin dan upaya pelestariannya melalui media alternatif komik web.

Kebanyakan generasi muda telah diberikan sebuah teknologi dimana informasi mengenai dunia bisa diraih hanya dengan segenggam *gadget*. Karena itu juga remaja mempunyai hak untuk memilah informasi apa yang ingin mereka ketahui atau pelajari, dan hal terakhir yang mereka inginkan adalah artikel panjang atau dokumenter edukasi mengenai kesenian daerah yang tidak relevan dengan zaman. Akibatnya minat generasi muda terhadap kesenian tersebut kian menurun. Fenomena inilah yang melatarbelakangi pemilihan judul perancangan ini.

Melalui *brainstorming*, komik web pun ditentukan menjadi media yang tepat untuk merangkul generasi muda. Strategi kreatif dibuat berdasarkan penyesuaian kepada target audiens. Strategi diantaranya yaitu mengambil sudut pandang seorang remaja yang awalnya tidak tahu sama sekali tentang Madihin yang kemudian perlahan menguasai dasar-dasarnya. Kemudian latar klub sekolah pun dipilih sebagai bentuk latar yang familier bagi kalangan remaja ketika ingin belajar sesuatu di luar pelajaran umum sekolah. Terakhir, cerita ditutup dengan pementasan perdana beberapa karakter untuk menandakan penutup edukasi “Pengenalan” kesenian Madihin.

Dalam proses visualisasi terdapat tiga tahapan, yaitu *storyboard*, *line art*, dan pewarnaan. Palet warna dalam komik ini didominasi dengan warna-warna hangat, selain karena kebanyakan latar waktunya mengambil siang atau sore hari, warna ini juga berguna untuk menggambarkan perasaan riang yang mana karakter utama tidak hanya menemukan solusi terhadap konfliknya, tetapi juga menemukan sesuatu yang ingin ia lakukan.

Komik web ini dapat dibaca kapanpun dan dimanapun secara gratis,

dipenuhi ilustrasi berwarna, serta menonjolkan pengenalan konsep Madihin secara lebih sederhana demi mendukung pemahaman serta pengalaman ketika membaca. Dengan itu, harapannya *target audience* mempunyai ketertarikan untuk mulai mencari tahu sendiri seperti apa penampilan Madihin dibawakan.

Selama proses perancangan, banyak terdapat pengalaman baru, dimulai dari hal sederhana seperti pencarian dan penganalisisan data, merancang komik web dengan *genre* edukasi, juga mewawancarai salah satu Pemadihin ternama di Banjarmasin, pak Anang Sya'rani. Terakhir, meski terbilang perancang adalah penikmat kesenian ini, tetapi sebenarnya perancang hanya sebatas itu, seorang penikmat saja, dalam artian di awal perancang sempat tidak tahu bagaimana struktur dasar Madihin dan sejarah apa saja yang terjadi di belakang kesenian ini. Tetapi di akhir perancangan, layaknya Hilmi, saya juga ikut belajar.

B. Saran

Komik web dengan *genre* edukasi kesenian daerah masih sedikit. Padahal dengan ini dapat memberikan manfaat untuk para komikus dan pembaca, dimana komikus bisa menguji batas kreativitasnya dengan membawakan tema yang jarang disinggung kreator lain, dan untuk pembaca bisa memperluas bahan baca sekaligus belajar melalui komik web.

Bagi komikus maupun mahasiswa desain komunikasi visual yang juga berencana memutuskan untuk membuat komik web bergenre edukasi, maka tahap pertama adalah untuk menemukan materi yang ingin dibawakan. Temukan sisi yang menurutmu menarik ataupun membantu. Setelah menemukannya, maka tentukanlah kepada siapa saja kamu ingin berbagi hal ini? Dua fondasi inilah yang akan menjadi catatan penting setiap kalian meriset, menganalisis, atau menentukan data mana yang ingin dipersembahkan.

Pada tahap konsep perancangan, jangan lupa untuk membuat proses strategi kreatif dan studi visual yang lengkap, baik itu mulai dari alasan memilih alur cerita, pemilihan penokohan karakter, referensi visual, serta proses ilustrasi. Terakhir, sadarilah bahwa kita juga manusia, gagal, kesalahan atau dibawah ekspektasi itu biasa, istirahatlah sebentar lalu kembalilah lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonneff, Marcell. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG.
- Jahdiah, Jahdiah. 2017. *LAMUT DAN Madihin Kesenian Tradisional Banjar di Tengah Arus Modernisasi*.
- Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia. 2011. *Kearifan Lokal di Tengah Modernisasi*. Indonesia: Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan.
- Lopes, Paul Douglas. 2009. *Demanding respect: The Evolution of Comic Book*. Philadelphia: Temple University press.
- Maharsi, Indiria. 2014. *komik dari wayang hingga digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics*. United States: Kitchen Sink Press.
- McCloud, Scott. 2000. *Reinventing comic*. United States: Paradox Press.
- Rafiek, M. 2012. *Pantun Madihin: Kajian Ciri, Struktur Pementasan, Kreativitas Pamadihinan, Pembangunan dan Pembinaannya di Kalimantan Selatan*. Banjarmasin: Malay Language Education Journal.
- Saefuddin. 2016. *Sastra Daerah Banjar dan Masalah Kebhinekaan*. Banjarbaru: Balai Bahasa Kalimantan Selatan.
- Saefuddin. 2016. *Sastra Banjar Kalimantan Selatan Pasca Kemerdekaan*. Banjarbaru: Balai Bahasa Kalimantan Selatan.
- Sani, M. Budi Zakia. 2017. *Kesenian Madihin di Banjarmasin Kalimantan Selatan dalam Tinjauan Aksiologi dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Karakter*.
- Schodt, Frederick L. 1996. *Dreamland japan: Writing on Modern Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Sunardjo, Nikmah, Sulistiati, Yeni Mulyani. 2001. *Analisis Struktur & Nilai Budaya Syair Bertema Sejarah*
- Sya'rani, Anang. 2018. *Kajian Sufistik Terhadap Madihin Sebagai Media Penyampaian Pesan-pesan Spiritual*. Jurnal UIN Banjarmasin

WEBTOGRAFI

<https://geotimes.co.id/opini/kearifan-lokal-generasi-muda-di-era-milenial/>.

Diakses pada 13:26 WIB, 24 September 2020

<https://herykita.wordpress.com/2013/11/21/Madihin-salah-satu-kesenian-daerah-kalimantan-selatan/>. Diakses pada 13:58 WIB, 24 September 2020

<https://www.tintin.com/en/albums/tintin-in-the-land-of-the-soviets>. Diakses pada pukul 14:40 WIB, 10 Desember 2020

<https://disneyparks.disney.go.com/blog/2015/01/today-in-disney-history-mickey-comics-debut/>. Diakses pada pukul 11:37 WIB, 14 Desember 2020

<https://io9.gizmodo.com/rare-1970s-dc-vs-marvel-documentary-time-travels-back-1794782026>. Diakses pada pukul 15:10 WIB, 14 Desember 2020

http://tezukainenglish.com/wp/?page_id=138. Diakses pada pukul 17:27 WIB, 15 Desember 2020

<https://abiigumilar.wordpress.com/2018/04/09/mengenal-apa-itu-komik/>. Diakses pada pukul 23:50 WIB, 30 April 2021

<http://gimpchat.com/viewtopic.php?f=23&t=10019>. Diakses pada pukul 23:52 WIB, 30 April 2021

<https://www.pngwing.com/id/free-png-zhoxa/download>. Diakses pada pukul 23:45 WIB, 30 April 2021

<http://rebloggy.com/post/manga-yotsuba-yotsubato-new-chapter-woo/20558683125>. Diakses pada pukul 01:16 WIB, 01 Mei 2021

<http://www.kesekolah.com/artikel-dan-berita/kesenian/7-hal-yang-perlu-diperhatikan-saat-membuat-komik.html>. Diakses pada pukul 01:19 WIB, 01 Mei 2021

<https://www.gatra.com/detail/news/435640/technology/menggambar-komik-tambah-lebih-mudah-dengan-tablet-grafis>. Diakses pada pukul 01:28 WIB, 01 Mei 2021

https://www.webtoons.com/id/comedy/art-stroke/ep-17-rio-dan-kerja-kelompok/viewer?title_no=2206&episode_no=18. Diakses pada pukul 00:29 WIB, 03 Mei 2021

https://www.webtoons.com/id/horror/ar-toon/ep03-gelisah-last/viewer?title_no=773&episode_no=3. Diakses pada pukul 01:36 WIB, 03 Mei 2021

2021

<https://www.kompasiana.com/issonkhairul/59ae401bb881b674f8761282/rambut-gondrong-bruder-honoratus-dan-pangudi-luhur>. Diakses pada pukul 23:11 WIB, 17 Oktober 2021

<https://celebrity.okezone.com/read/2014/10/16/205/1052958/virzha-groggi-dipeluk-model-cantik-di-aku-lelakimu>. Diakses pada pukul 1:51 WIB, 18 Oktober 2021

<https://web.facebook.com/KuruminoHana/videos/872518143649662>. Diakses pada pukul 1:52 WIB, 18 Oktober 2021

<https://shopee.co.id/seragam-pemda-pria-seragam-lichandra-seragam-pns-baju-guru-i.341521325.8324684735>. Diakses pada pukul 1:53 WIB, 18 Oktober 2021

<https://www.tokopedia.com/saga-fashion/baju-seragam-sekolah-putra-putri-berhijab>. Diakses pada pukul 1:54 WIB, 18 Oktober 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=Q8zC3-ZQFJI>. Diakses pada pukul 1:55 WIB, 18 Oktober 2021

<https://www.instagram/iqbaal.e>. Diakses pada pukul 1:56 WIB, 18 Oktober 2021

<https://www.anime-planet.com/people/ai-kayano>. Diakses pada pukul 1:57 WIB, 18 Oktober 2021

<https://www.allthingshair.com/en-ph/mens-hairstyles-haircuts/mens-short-hairstyles/clean-cut-hair>. Diakses pada pukul 1:57 WIB, 18 Oktober 2021

<https://www.tokopedia.com/bayvariasi/now-or-jaket-hoodie-hudie-pria-fleece>. Diakses pada 1:58, 18 Oktober 2021

<http://www.budhiwarman2.sch.id/profil/fasilitas-sekolah/21-ruang-kelas>. Diakses pada pukul 1:58 WIB, 18 Oktober 2021

https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MDgyMjMzQwMTU4MjQz?story_media_id=2227496512619633367_2212523748&utm_medium=copy_link. Diakses pada pukul 1:59 WIB, 18 Oktober 2021

<https://twitter.com/schfess/status/1403222279773773826>. Diakses pada pukul 1:59 WIB, 18 Oktober 2021

<http://karangtarunasitimulyo.com/goodbye-mar/gambar-kantin-sekolah-5b444b70124a2/>. Diakses pada pukul 2:00 WIB, 18 Oktober 2021

<https://banjarmasin.tribunnews.com/2020/07/09/mulai-sabtu-ini-siring-piere-tendean-banjarmasin-ditutup-inilah-alasannya>. Diakses pada pukul 2:01 WIB, 18

Oktober 2021

<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-alat-musik-tradisional-rebana/76128/3>. Diakses pukul 19:33 WIB, 11 April 2021

<https://www.kanalkalimantan.com/madihin-diantara-panggung-hiburan-dan-kekuatan-supranatural-pulung/>. Diakses pada pukul 22:25 WIB, 10 November 2021

<https://celebrity.okezone.com/read/2018/06/27/33/1914556/john-tralala-seniman-madihin-asal-banjarmasin-tutup-usia>. Diakses pada pukul 22:30 WIB, 10 November 2021

<https://banjarmasin.tribunnews.com/2020/10/11/selain-garis-keturunan-seseorang-yang-menjadi-pemadihinan-biasanya-bermimpi-didatangi-sosok-ini>. Diakses pada pukul 23:21 WIB, 10 November 2021

