

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kisah Pandawa merujuk pada Kitab Epos Mahabharata karya Rajagopalachari. Kisah Pandawa yang diangkat adalah kehidupan mereka dimulai dari kelahiran, berlanjut ketika mereka beranjak dewasa hingga kematian Pandawa satu per satu dalam pendakian gunung Mahameru. Adegan yang ditampilkan adalah momen kebersamaan Pandawa dalam menghadapi lika-liku kehidupan atau suka dan duka (gangguan berasal dari Kurawa), momen tersebut dipilih lagi yang menurut penulis memiliki adegan penting dan besar berdasarkan alur kitab Epos. Format komik dipilih sebab penulis suka terhadap kisah bergambar yang berurutan sejak kecil. Komik bisu (*Silent Comic*) digunakan agar berbeda dengan adaptasi komik yang telah dibuat oleh seniman-seniman komik sebelumnya. Kisah Pandawa yang cukup panjang, dibagi menjadi 20 bagian berdasarkan padat atau ringkas sub-kisah/cerita-cerita kecil di dalamnya. Terdapat adegan yang diubah sedikit atau disesuaikan untuk mempermudah penggambaran dan mempersingkat waktu pengerjaan. Terdapat pula adegan tambahan yang direkayasa untuk mengisi alur utama. Dalam proses perwujudan, beberapa unsur menjadi pertimbangan, meliputi: ilustrasi (ilustrasi sederhana), komik (komik Indonesia), simbol (simbol umum), dan *style* dalam rupa (*style* penulis sendiri yang terpengaruh oleh manga). Kemudian didukung dengan aspek visual, seperti: garis (tebal dan tipis), warna (hitam dan abu-abu), bentuk (penyederhanaan), dan komposisi (kombinasi renggang dan padat). Referensi visual/karya acuan menggunakan beberapa komik, yakni: *One Piece*, *Eyeshield 21*, *Baratayuda*, dan *Grand Legend Ramayana*.

Seni grafis teknik cetak saring (*Silkscreen*) dipilih berdasarkan tingkat presisi yang baik dan detail yang dapat dicapai. Tidak hanya itu, material untuk teknik ini cenderung mudah didapatkan di sekitar tempat

tinggal. Pengerjaan dimulai dengan proses perancangan tokoh, pembagian sub-kisah menjadi 20, merancang *layout*, mengilustrasikan berdasarkan *layout*, mengolah melalui komputer, hingga gambar final dicetak. Proses selanjutnya adalah teknis cetak saring dimulai dengan meng-adfruk *screen*, men-*transfer* gambar pada *screen*, melubangi *screen* sesuai pola, hingga tahap cetak mencetak. Dalam pengerjaannya, terdapat beberapa hambatan yang muncul, sehingga penulis harus menerapkan rekayasa agar hambatan dapat dilalui.

Banyak hal yang dapat dipelajari atau dimaknai dari Kisah Pandawa untuk kehidupan sehari-hari. Kehidupan tidak selalu mengalami kepastian, sering kali dihadapkan pada konflik-konflik dalam keluarga, kerabat, bahkan kelompok. Konflik-konflik semacam ini muncul dari pihak dalam dan dari pihak luar yang sengaja mengganggu. Untuk itu, kekompakan perlu dirajut agar tidak mudah digoyahkan.

## **B. Saran**

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan ini, baik dari konseptual maupun teknis. Hal tersebut diharapkan menjadi pembelajaran bagi penulis untuk seterusnya. Penulis berharap penciptaan karya ini membawa nilai positif dan bermanfaat bagi penulis, penikmat karya, dan semua pihak yang ingin mempelajari Kisah Pandawa.

Terdapat beberapa saran dari penulis terkait penciptaan karya Kisah Pandawa, sebagai berikut,

1. Kisah Pandawa dalam Tugas Akhir akan lebih baik apabila tidak diangkat utuh/menyeluruh dalam karya, namun diambil bagian tertentu saja. Sebab tidak mungkin membuat karya menyeluruh tentang kisah Pandawa tersebut hanya dalam 20 karya.
2. Skema komik bisu pada penciptaan karya ini cenderung sulit dilakukan secara total, sebab memerlukan kecermatan untuk dapat mewakili narasi dalam visual atau gambar, sehingga pesan naratifnya belum bisa tersampaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Araki, Hirohiko. 2015. *Manga in Theory and Practice: The Craft of Making Manga*. San Francisco: VIZ Media. Diunduh pada April 2020.
- Djoko Damono, Sapardi. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Jenks, Chris. 2013. *Culture Studi Kebudayaan*. Erika Setyawati (penerjemah). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maharsi, Indiria. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta. Diunduh pada 07 April 2023.
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*. S. Kinanti (penerjemah). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Narasimhan, Chakravarthi V. 2015. *Mahabharata Berdasarkan Bait-Bait Pilihan*. Basri Priyo Handoko (penerjemah). Yogyakarta: Narasi.
- Pendit, Nyoman S. 2009. *Glosari Sanskerta Kontemporer*. Bali: Sampurna Printing.
- Pendit, Nyoman S. 2003. *Mahabharata*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rajagopalachari, C. 2017. *Kitab Epos Mahabharata*. Yudhi Murtanto (penerjemah). Yogyakarta: Laksana.
- Tanama, AC Andre. 2020. *Cap Jempol Seni Cetak Grafis dari Nol*. Yogyakarta: Penerbit Sae.

## Jurnal

Solihat dkk. (2020). *Representasi Kritik Dalam Komik Daring Tahilalats dan Implikasinya bagi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 192-204. Diunduh pada 07 April 2023.

Wardani, L. K. (2010). *Fungsi, Makna, dan Simbol (Sebuah Kajian Teoritik), Seminar Jelajah Arsitektur Nusantara*, XIX 1-10. Diunduh pada 07 April 2023.

Saputra dkk. (2022). *Onomatope Benturan pada Shonen Manga Jepang dalam Komik Kimetsu no Yaiba vol. 1-3*, 8(2), 153-162. Diunduh pada 12 April 2023.

## Skripsi

Karera, A. 2021. *Karakter Ilustrasi Pedesaan Dalam Seni Grafis Skripsi/Penciptaan S-I Program Studi Seni Murni Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta*.

## Kamus

-----, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. Diunduh pada 22 Nopember 2021.

## Website

Toye, Suelan. (2013, 9 Oktober). *Decoding the Wordless World of Silent Comic*. Diambil dari <https://mlc.ryerson.ca/news/research-news/decoding-the-wordless-world-of-silent-comics> (diakses pada 3 Juni 2023).

