

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hantu merupakan bagian dari cerita rakyat yang banyak ditemukan di banyak kebudayaan dunia, salah satunya di Indonesia. Cerita-cerita hantu sering kali mencerminkan kepercayaan yang dianut oleh penduduk setempat, hal ini bisa kita lihat dari bagaimana hantu digambarkan dan diceritakan. Masyarakat Indonesia mengenal banyak hantu-hantu dengan ciri-ciri, karakteristik, dan cara-cara berinteraksi dengan mereka, sehingga ada banyak sekali cerita-cerita yang berkembang di setiap daerah. Namun, bukan berarti cerita-cerita tersebut tidak memiliki arti-arti yang penting, sebagaimana mitos memenuhi fungsi-fungsi sosial tertentu di masyarakat.

Di balik itu semua, terdapat pesan-pesan tertentu yang ingin disampaikan oleh cerita-cerita hantu. Perancangan ini membalikkan posisi hantu yang sebelumnya lebih umum digambarkan sebagai tokoh yang antagonis menjadi tokoh protagonis untuk memahami sisi-sisi lain pesan yang ingin disampaikan oleh cerita-cerita hantu. Data-data kualitatif digunakan guna mengkaji pengalaman dan persepsi umum mengenai cerita rakyat hantu Indonesia. Pada umumnya hantu diceritakan sebagai makhluk yang sering mengganggu manusia, dari kegiatan yang sekadar usil sampai teror yang mematikan. Hantu juga diasosiasikan dengan sifat-sifat atau tempat yang seharusnya di jauhi oleh manusia, seperti hutan, bebatuan, tempat yang kotor dan lain sebagainya.

Perancangan ini melihat dan mengkritik cerita-cerita hantu yang beredar di masyarakat melalui cara pandang dekonstruksi. Jika umumnya hantu sering dianggap mengganggu manusia, perancangan ini melihat makna alternatif dari cerita-cerita hantu di masyarakat. Jika pada umumnya cerita hantu sering memosisikan hantu sebagai antagonis, dalam perancangan ini hantu dilihat dari sisi yang lebih ‘manusiawi’. Berlatarbelakang konflik tanah, hantu diceritakan sebagai ikon positif

penjaga alam dan lingkungan melawan eksploitasi yang dilakukan oleh manusia.

Cerita hantu dengan konstruksi yang baru tersebut disampaikan melalui media sosial sebagai bentuk media yang memiliki diseminasi yang masif dan cepat. Platform Instagram dipilih sebagai tempat diunggahnya karya komik strip karena pertimbangan beberapa fitur seperti fitur carousel dan Instagram story. Terdapat sepuluh episode secara keseluruhan dengan masing-masing terdiri dari 7-10 slides dengan slide pertama menjadi sampul depan sebagai penanda setiap episode. Panel disusun menyesuaikan dimensi dan naskah komik, setiap halaman terdiri dari satu sampai lima panel.

Karakter dan tokoh dirancang dengan gaya desain komik yang melebihkan unsur-unsur tertentu sehingga mengesankan kesan yang lebih bersahabat seperti misalkan proporsi kepala yang lebih besar dibanding tubuh. Menggunakan prinsip *pragnanz* setiap siluet karakter didesain sedemikian rupa untuk mudah dibaca dan memiliki karakteristik yang unik menyesuaikan dengan sifat deskriptif masing-masing karakter. Perancangan karakter menjadi template untuk perancangan media art toys.

Perancangan ini merupakan salah satu cara melestarikan cerita-cerita rakyat yang bersifat sebuah kepercayaan melalui cara pandang dan media-media baru. Melalui Art Toy, hantu dikonstruksikan menjadi sesosok yang bersahabat dengan penggunaan warna dan bentuk yang segar, dipadukan dengan cerita yang mengambil sudut pandang hantu sebagai protagonis. Diharapkan perancangan ini dapat menjadi sebuah intellectual property/IP yang berkepanjangan dan memberikan perspektif baru dalam khazanah pengembangan cerita rakyat dan menjadi referensi bagi perancangan lainnya yang serupa.

B. Saran

Perancangan ini sangat penulis sadari banyak memiliki kekurangan-kekurangan, baik dari segi penyajian data, penyampaian pesan hingga eksekusi dalam penciptaan karya dikarenakan kendala-kendala tertentu. Diharapkan, dari kekurangan-kekurangan tersebut perancangan ini dapat dilanjutkan dan dikembangkan dengan lebih matang oleh penulis ataupun

pengkaji lainnya untuk menghasilkan karya yang lebih baik di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aedi, N. (2010). INSTRUMEN PENELITIAN DAN PENGUMPULAN DATA. *Bahan Belajar Mandiri Metode Penelitian Pendidikan*, 1-16.
- Arafat, Y. M. (2018, October 17). *Sedekahnya Orang Jawa*. Retrieved from Langgar: <https://langgar.co/sedekahnya-orang-jawa/>
- Arafat, Y. M. (2018, August 17). *Sedekahnya Orang Jawa*. Retrieved from Langgar.co: <https://langgar.co/sedekahnya-orang-jawa/>
- Azzura, F. d. (2019). Perkembangan Komik Strip di Era Media Sosial Tahun 2005-2015. *SERUPA - Jurnal Pendidikan Seni Rupa UNY*, 1-10.
- Bajraghosa, T. (2020). *Onomatope Komik Indonesia*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Blust, R. A. (n.d.). *Austronesian Languages*. Retrieved from Britannica: <https://www.britannica.com/topic/Austronesian-languages>
- Britannica. (2023, 4 6). *Folktale*. Retrieved from Britannica : <https://www.britannica.com/art/folk-literature/Folktale>
- Britannica. (2023, 6 29). *Narratology*. Retrieved from Britannica: <https://www.britannica.com/art/narratology>
- Britannica, T. E. (2023, March 10). *Archetype*. Retrieved from Britannica: <https://www.britannica.com/topic/archetype>
- Britannica, T. E. (2023, 3 3). *Social Media*. Retrieved from Britannica: <https://www.britannica.com/topic/social-media>
- Campbell, J. (1988). *The Power of Myth*. New York: Doubleday.

- Chen, M. (2021, November 8). *Michael Lau, Godfather Of Designer Toys, On Collectible Culture And Commerce*. Retrieved from Jing Culture * Crypto: <https://jingculturecrypto.com/michael-lau/>
- Christian Anggrianto, N. S. (2017). Faktor Terpenting dalam Membangun Unique Selling . *Nirmana*, 30-36.
- Christine Larson, J. A. (2011). Simple Geometric Shapes are Implicitly Associated with Affective Value. *Motivation and Emotion*, 404-413.
- Daring, K. (2016, 9 25). *Entri Hantu*. Retrieved from KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/hantu>
- Davis, J. K. (1985). Image, Symbol and Archetype: Definitions and Uses. *Interpretations*, 26-30.
- Fang, C.-w. (2016). *Transforming Tradition in Eastern Taiwan: Bunun Incorporation of Christianity in their Spirit Relationships*. Canberra: The Australian National University.
- Febrindasari, C. (2018). LEKSIKON 'HANTU' DALAM BAHASA INDONESIA: *Jurnal Handayani*, 10-21.
- Field, S. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting Revised Edition*. New York: Bantam Dell A Division of Random House, Inc.
- Geertz, C. (2014). *Agama Jawa: ABANGAN, SANTRI, PRIYAYI Ddalam Kebudayaan Jawa*. Depok: Komunitas Bambu.
- Guberman, S. (2015). On Gestalt Theory Principles. *Gestalt Theory*, 25-44.
- Guberman, S. (2017). Gestalt Theory Rearranged: *Frontiers in Psychology*, 1-9.
- Heljakka, K. (2013). *Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures From Wow to Flow to Glow*. Helsinki: Aalto University.
- Humaini, A. (2007). *LEKSIKON UNTUK UNTA DALAM BAHASA ARAB*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

- Irvin Rock, S. P. (1990). The Legacy of Gestalt Psychology. *Scientific American, a Division of Nature America*, 84-91.
- Iswari, F. (2021). DELIVERING MESSAGES THROUGH COMIC STRIP AS LEARNING MEDIA: An Analysis of Message Forms. *Journal of English Language Teaching and Literature (JELTL)*, 46-57.
- Jan Koenderink, A. J. (2018). Measures of Prägnanz? *Gestalt Theory*, 8-28.
- Jan Koenderink, A. v. (2018). Measures of Prägnanz? *Gestalt Theory*, 7-28.
- Jonathan Z. Smith, R. G. (2022, Nov 11). *Myth*. Retrieved from Britannica: <https://www.britannica.com/topic/myth>
- Joseph O Baker, C. D. (2014). A social anthropology of ghosts in twenty-first-century America. *Social Compass*, 570-593.
- Kartika, E. D. (2018). Perlindungan Hukum Atas Cerita Rakyat yang Ditulis Oleh Pencipta dalam Rangka Benefit Sharing. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 379-392.
- Kunzle, D. M. (2014, 7 16). *Comic Strip*. Retrieved from Britannica: <https://www.britannica.com/art/comic-strip>
- Lutfi, M. (2013). Perkembangan Film Horror Indonesia Tahun 1981-1991. *Avatara*, 180-188.
- Max Wertheimer, K. R. (1944). Gestalt Theory. *Social Research*, 78-99.
- Moszkowicz, J. (2011). Gestalt and Graphic Design: An Exploration of the Humanistic and Therapeutic Effects. *Design Issues*, 56-67.
- Muktaf, Z. M. (2008). Hantu Populer di Film Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 353-362.
- Myers, H. A. (1949). Aristotle's Study of Tragedy. *Educational Theatre Journal*, 115-127.

- Noveria, M. (2017). FENOMENA URBANISASI DAN KEBIJAKAN PENYEDIAAN PERUMAHAN DAN PERMUKIMAN DI PERKOTAAN INDONESIA. *Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia*, 104.
- Nugraha. (2020, Maret 13). 'KKN di Desa Penari' Ditunda, Ini Alasannya. Retrieved from Detik Hot: <https://hot.detik.com/movie/d-4937467/kkn-di-desa-penari-ditunda-ini-alasannya>
- Nuritia Ramadhani, R. D. (2017). Komik Strip Sebagai Media Kritik Sosial: *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 26-38.
- Oktaviani, R. C. (2019). Urban toys komunikasi visual sebagai citra intermix tradisional . *PROfesi Humas*, 114-133.
- On the Psychology of Horror Movies*. (2021, October 13). Retrieved from Psychology Today: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/why-we-love-horror/202110/the-psychology-horror-movies>
- Park, M. (2018). Horror, The Aesthetics and Psychology Behind. *Undergraduate Honors College Theses*, 1-63.
- Phipps, K. (2020, October 23). *Every Classic Universal Monster Movie, Ranked*. Retrieved from Vulture: <https://www.vulture.com/article/best-classic-universal-monster-movies-ranked.html>
- Priyantoro, E. (2018). DESAINER TOYS SEBAGAI IDENTITAS GAYA HIDUP URBAN. *Jurnal Visualita*, 23-33.
- Report, T. F. (2021, January 13). *Understanding Indonesia's supernatural obsession - Part 1*. Retrieved from The Finery Report: <https://thefineryreport.com/articles/2021/1/12/understanding-indonesias-supernatural-obsession-part-1>
- Rusdiarti, S. R. (2009). Film Horor Indonesia: Dinamika Genre. *Makalah Program Studi Ilmu Susastra UI. Depok*, 1-13.
- Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

- Sikirivwa, M. K. (2020). DECONSTRUCTION THEORY AND ITS BACKGROUND. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research (AJHSSR)*, 44-72.
- Steinberg, M. (2010). A Vinyl Platform for Dissent: Designer Toys and Character Merchandising. *Journal of Visual Culture*, 209-228.
- Steven J. Stroessner, J. B. (2020). What's in shape? Evidence of gender category associations with basic forms. *Journal of Experimental Social Psychology*, 1-12.
- Supriyanto, D. N. (2020). Seeing Indonesian Ghost Films through Document Theory. *Proceedings from the Document Academy*, 1-8.
- Tanudirjo, D. A. (2006). The Dispersal of Austronesian-speaking-people and the Ethnogenesis of Indonesian People. *Austronesian Diaspora and the Ethnogenesises of People in Indonesia*, 83-98.
- Tarca, M. (2018, 7 5). *Designer Toys And Their Magnificent Phylogeny*. Retrieved from CollectiKult: <https://www.collectikult.com/designer-toys/?cn-reloaded=1>
- Thomas, D. R. (2011). Origins of the Austronesian Peoples. In I. A. Melayu, *Alam Melayu: Suatu Pengenalan* (pp. 13-21). Selangor Darul Ehsan: Institut Alam dan Tamadun Melayu.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Oxford: Focal Press.
- Yasraf Amir Piliang, J. J. (2018). *Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda & Makna*. Yogyakarta: Aurora (Kelompok Cantrik Pustaka).