

BAB VI.

PENUTUP

Media komik adalah suatu bentuk media hiburan informatif yang telah kita kenal semenjak masa kanak-kanak. Melalui komik kita banyak mengetahui banyak hal disamping salah satu fungsinya sebagai bahan bacaan yang menghibur. Kedekatan dunia komik dengan anak memungkinkan media itu menjadi alat transfer pengetahuan mengenai norma dan aturan hidup yang berlaku dalam masyarakat, seperti pentingnya melakukan kebajikan karena bagaimanapun kebajikan akan selalu mengalahkan kejahatan atau pentingnya rasa kesetia kawan dan solidaritas terhadap lingkungan sekitar, lebih mencintai alam, menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat belajar dan bermain dengan lebih lepas. Bahkan hingga dewasa pun sebagian dari kita masih juga gemar membaca komik karena memandang komik sebagai alat yang efektif untuk melepaskan kejenuhan dan kepenatan setelah melakukan aktifitas sehari-hari. Dengan tema yang lebih dewasa komik dapat menjelma menjadi karya yang berbobot. Cerita yang beragam dengan pilihan tema yang kaya membuatnya lebih sesuai dengan selera pembaca yang lebih dewasa.

Melihat potensi bercerita dalam dunia komik dengan penikmat yang lebih luas dan dengan adanya kedekatan dunia komik dengan lukis, mendorong penulis untuk dapat mewujudkan suatu karya yang dapat mengakomodasi kedua bentuk seni tersebut. Dengan memilih panel komik sebagai bentuk yang dapat diterapkan dalam wujud lukisan, penulis berharap bahwa hal tersebut bisa dapat lebih

mendekatkan antara karya dengan publik pecinta seni lukis. Disamping juga memberi alternatif aspek visual karena dalam karya lukis tersebut penulis secara eksplisit menggambarkan adanya dimensi waktu dengan menggunakan teknik panel yang menjadi bagian utama dalam seni komik. Dengan memakai dan mengolah panel tersebut penulis berusaha untuk menciptakan suatu bentuk karya lukis yang memiliki dimensi waktu yang bisa mengkreasikan suatu bentuk estetik visual yang lain dari kebanyakan karya lukis, hingga bisa membuat pecinta seni lukis memiliki pengalaman yang lebih beragam dalam mengapresiasi dunia seni lukis.

Akhirnya dari keseluruhan apa yang telah disajikan dalam tugas akhir kali ini dengan penuh kesadaran penulis mengakui adanya banyaknya kekurangan dan kelemahan yang membuat apa yang ingin dicapai penulis masih jauh dari sempurna. Dengan penuh kesadaran bahwa hal tersebut dapat dicapai semata-mata dengan belajar dan bekerja lebih keras lagi dalam sebuah proses yang panjang. Mengetahui hal tersebut maka dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi peningkatan dan kesempurnaan karya serta gagasan-gagasan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A.M. Djelantik, *Pengantar Estetika*, MSPI, Bandung, 1999.
- Bonneff, Marcel, *Komik Indonesia*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 1998.
- Curtis International, *Library of Knowledge, Art and Architecture*, Aldus Book Limited, London, 1968.
- Eisner, Will, *Comics and Sequential Art*, Kitchen Sink Press Inc, Princeton, 1992.
- Hikmat Darmawan, *Dari Gatotkaca Hingga Batman*, Orakel, Yogyakarta, 2005.
- J.S. Badudu dan Sutan M. Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1994.
- McCloud, Scott, *Understanding Comics*, KPG, Jakarta, 2001.
- Schodt, Frederik, L, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, StoneBridge Press, Berkeley, 1997.
- Soedarso S.P, *Tinjauan Seni, Suatu Pengantar*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1987.
- W. J. S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN Balai Pustaka, Jakarta 1976.
- Yasraf Amir Piliang, *Dunia Yang Dilipat*, Jalasutra, Yogyakarta, 2004.