

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Indonesia menjadi negara yang luar biasa salah satunya karena kekayaan budayanya, banyak dari kekayaan budaya tersebut tak tersip atau didokumentasikan dengan baik, seperti legenda atau cerita rakyat yang biasanya di wariskan secara lisan. Budaya lisan tersebut menjadikan cerita rakyat riskan untuk terlupakan, terutama cerita rakyat dari daerah-daerah yang tak sebesar Aceh dengan Malin Kundang atau Jawa Barat dengan Lutung kasarung. Salatiga sebagai salah satu kota kecil juga memiliki beberapa cerita rakyat yang tidak kalah menarik salah satunya kisah Kyai Pandanarang yang berhijrah ke gunung Jabalkat untuk berguru menyusul Sunan kalijaga sehingga ternamailah daerah yang Kyai Pandanarang lewati dengan sebutan Salatiga.

Cerita legenda tentang asal nama Salatiga sendiri sebenarnya telah didokumentasikan dengan tapi kurang menarik dan tak terserap oleh target audience dengan baik karena hanya berupa tulisan di blog-blog pribadi dengan sumber yang tak tau dari mana. Sehingga dibuatnya legenda ini dalam format audio visual menjadi perlu. Tidak hanya untuk melestarikan khasanah budaya di Indonesia umumnya dan Salatiga khususnya, sebagaimana layaknya sebuah cerita rakyat pastilah memiliki berbagai nilai yang dapat menjadi tuntunan bagi generasi mendatang.

Dalam pengerjaan *motion comic* Asal Nama Salatiga ini kesulitan utama dalam pengerjaan ialah terbatasnya kemampuan ilustrasi dari perancang yang membuat waktu pengerjaan menjadi lama, ditambah dengan manajemen waktu yang serampangan, tak adanya timeline yang jelas dan kurangnya pengalaman dalam mengerjakan karya audio visual membuat pengerjaannya mundur hingga satu setengah tahun.

#### **B. Saran**

Tiap daerah pastinya memiliki cerita rakyatnya masing-masing, dan agar kisah tersebut dapat lestari alangkah baiknya didokumentasikan dengan lebih baik sesuai dengan perkembangan zaman, agar dapat terus dinikmati oleh generasi-generasi berikutnya. Semisal cerita-cerita rakyat tersebut akan di

dokumentasikan dalam bentuk audio visual seperti *motion comic* pastikan untuk membuat timeline yang jelas juga tim yang cakap di bidang masing-masing. Hal tersebut diperlukan karena pembuatan karya semacam ini melalui proses yang cukup panjang. Selain itu dibutuhkan motivasi yang tinggi karena proses yang panjang dapat memicu rasa jenuh sehingga bila tak ada motivasi lebih bisa saja karya semacam ini akan mandeg di tengah jalan, bila sudah seperti itu akan sangat sulit untuk memulainya kembali.

Semoga dengan selesainya karya ini dapat menjadi tambahan motivasi untuk munculnya karya-karya cerita rakyat berikutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Abdullah, Irwan. (2006) *Konstruksi dan Reproduksi Kekuasaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Budianta, Melani. (2003) "Sastra dan Interaksi Lintas Budaya", dalam Abdul Rozak Zaidin dan Dendy Sugono (ed.) *Apakah Bangsa dalam Sastra?*. Jakarta: Progress dan Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Geertz, Clifford. (1973) *Interpretation of Cultures*. New York: Basic Book
- Maharsi, Indiria. (2011) *Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- McCloud, Scott. (2001) *Understanding Comic*. Jakarta: KPG
- Santoso, Soewito. (1970) *Babad Tanah Jawi: Galuh Mataram*. Surabaya: Citra Jaya Murti
- Sega Gumelar, Michael. (2004) *Memproduksi Animasi TV*. Jakarta: Grasindo
- Supangat, Eddy. (2007) *Salatiga Sketsa Kota Lama*. Salatiga: Griya Media
- McBride, Sarah (July 18, 2008). "Web Draws on Comics". *Wall Street Journal*. Retrieved April 6, 2010.

### B. Majalah

- Majalah *Concept edisi Komik* volume 04 edisi 20' (2007) Jakarta: Concept Media

### C. Pertautan

- <http://pixelportal.blogspot.com> (diakses pada 18 Desember 2015)
- <http://salatigakota.go.id/> (diakses pada 23 September 2015)
- <http://trikmudahphotoshop.com> (diakses pada 26 Oktober 2015)
- <http://wasrukhan.blogspot.com> (diakses pada 26 Desember 2015)
- <http://zitscomic.com> (diakses pada 11 Maret 2016)