

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Komik adalah sebuah media komunikasi sosial yang mampu mengekspresikan berbagai macam pesan kepada semua lapisan masyarakat serta memberi kebebasan berekspresi dalam penceritaan dan teknik visualnya. Komik mampu menjadi media pendidikan dan sarana edukasi terhadap perkembangan nilai moral khususnya bagi remaja yang tengah mencari jati dirinya.

Perancangan komik “Mallique Zero” ini berusaha menyajikan kisah heroik yang diharapkan mampu menjadi bahan renungan sekaligus hiburan bagi pembacanya. Mengingatkan pembaca bahwa di alam ini manusia tidak hidup sendiri, melainkan masih banyak makhluk lain yang hidup untuk menikmati dan memanfaatkan tingkah laku manusia yang menyimpang.

Perancangan komik ini berdasarkan literatur dan beberapa kajian yang terdapat dalam agama Islam mengenai alam ghaib, dan dikemas sedemikian rupa sehingga masih tetap menghibur dan tak luput dari target pasar yang dituju.

Gaya penceritaan yang dipakai dalam komik ini menyesuaikan target pasar yakni remaja. Keunikannya adalah mengkombinasikan kisah gaib dalam Islam dengan kisah superhero yang populer dikalangan remaja. Dengan cara ini diharapkan pesan moral yang disuntikkan ke dalam komik ini dapat tersampaikan tanpa adanya kesan menggurui sang pembaca.

Teknis visualisasinya menggunakan dua metode yang berbeda, yakni tradisional dan digital. Pertama *storyboard* dibuat menggunakan media digital agar mudah menggonta-ganti paneling yang salah, kemudian sketsa kasar dibuat menggunakan teknik tradisional yakni menggunakan pensil di atas kertas HVS A4 yang kemudian di scan untuk ditinta dan diwarnai di komputer.

## B. Saran

Membuat sebuah komik yang menggabungkan dunia nyata, alam ghaib dan konsep imajinatif ala superhero bukanlah perkara yang mudah. Diperlukan adanya riset dan perencanaan yang matang. Perencanaan dan riset inilah yang akan menentukan hasil akhir dari komik yang dieksekusi. Agar semakin dekat dengan dunia nyata, lokasi yang dijadikan sebagai latar belakang cerita sebaiknya menggunakan referensi lokasi yang benar-benar ada. Latar belakang sang tokoh utama pun diambil berdasarkan literatur dan kajian yang cukup populer di masyarakat. Semua hal ini kemudian diolah dengan kreativitas masing-masing penulis dan jangan segan-segan untuk meminta masukan dari orang-orang yang ada di sekitar.

Untuk teknis ilustrasinya sendiri sebenarnya sangatlah fleksibel. Pilihlah media yang paling nyaman untuk digunakan, entah digital ataupun tradisional, menggunakan tinta ataupun *pen tablet*, semua cara tersebut sah untuk digunakan. Yang terpenting dari sebuah karya seni adalah kecintaan dalam berkarya, semangat yang ditumpahkan ke dalam tiap goresan yang dibuat, sehingga pesan dan hasrat yang ingin disampaikan kepada pembaca dapat diterima dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brenner, Robin E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. United States : Greenwood Publishing Group Inc.
- Bonnef, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*, terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Daradjat, Zakiah. 1976. *Membina Nilai-Nilai Moral di Indonesia*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Daradjat, Zakiah. 1991. *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Dister, Nico Syukur. 1994. *Pengalaman dan Motivasi Beragama*. Yogyakarta : Kanisius.
- Eisner, Will. 1985. *Comic and Sequential Art*. United States: Poor House Press.
- Goulart, Ron. 2000. *Comic Book Culture : An Illustrated History*. United States : Collectors Press inc.
- Heer, Jeest, dkk. 2009. *A Comic Studies Reader*. United States: University Press of Mississippi.
- Wibowo, Paul Heru. 2012. *Masa Depan Kemanusiaan : Superhero Dalam Pop Culture*. Jakarta : LP3ES.
- Hamka. 1996. *Pelajaran Agama Islam*. Jakarta : Bulan Bintang.
- Isa Dawud, Muhammad. 1992. *Dialog Dengan Jin Muslim*. Bandung : Pustaka Hidayah.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta : Kata Buku.
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Suryabrata , Sumardi. 1982. *Perkembangan Individu*. Jakarta: Rajawali.
- Sururin. 2004. *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

## LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Konsultasi Pembimbing



