

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Dari hasil riset penulis, kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan *Motion Comic* “Sang Pembuka” adalah untuk menarik minat generasi muda (target audiens) dalam menyerapi nilai-nilai Islam, penulis memisualisasikan gambaran karakter para wali yang berperan sebagai tokoh Islam dengan konten cerita *Motion Comic* yang dimuat ke dalam bentuk nilai-nilai Islam yang sesuai dengan ajaran para wali dalam mengembangkan kerajaan Islam di Demak hingga kerajaan Mataram Islam. Bentuk nilai-nilai Islam yaitu membuat gaya visual dan *audiovisual* secara menarik yang dikemas kedalam bentuk pesan verbal atau teks, seperti nama gelar *Al – Fatah*, *Sayyidin Panatagama* dan *Kalifatullah*. Pesan non verbal atau tanpa kata, seperti atribut yang dipakai dalam karakter tokoh wali yang menggambarkan nilai-nilai islam seperti jubah, sorban dan atribut lainnya seperti tasbih dan al-kitab. Penulis menjelaskan pesan yang komunikatif dengan penjelasan pesan visual atau pesan yang digambarkan (terlihat) seperti aspek *background* seting atau tempat, suasana dan efek elemen lainnya yang berkaitan dengan visual.

Karya *Motion Comic* “Sang Pembuka” ini dapat menjadi terobosan bagi generasi muda dalam mengenal sejarah melalui media *audiovisual*. Diharapkan media *Motion Comic* yang berbentuk *audiovisual* mampu memberikan pengaruh nilai positif terhadap generasi muda tentang bagaimana nilai-nilai yang diajarkan oleh para wali dalam mengembangkan ajaran Islam sehingga nilai tersebut dapat diaplikasikan oleh generasi muda di zaman sekarang.

2. Saran

Di dalam pelaksanaan sebuah perancangan haruslah mencari sumber atau data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Para generasi muda harus lebih kritis dan bijak dalam mengamati permasalahan yang ada dilingkungan disekitarnya dan memberikan solusi untuk permasalahan tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Abimanyu, Soedjipto. (2014), *Babad Tanah Jawi Terlengkap dan Terasli*, Yogyakarta, Laksana.
- Daliman. (2012), *Islamisasi dan Perkembangan Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia*, Yogyakarta, Ombak.
- Daryanto. (2009), *Raden Fatah Bara di Atas Demak Bintara*, Jakarta Timur, Tiga Kelana.
- Khafid, Muhammad & Semedi, Pujo. (2009), *Raden Fatah Bara di Atas Demak Bintara*, Jakarta Timur, Tiga Kelana.
- Maharsi, Indiria. (2011), *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta, Kata Buku.
- Maharsi & Purwadi. (2012), *Babad Demak*, Yogyakarta, Pustaka Utama
- McCloud, Scott. (1993), *Understanding Comics*, New York, HarperCollins Publisher. Di terjemahkan oleh S. Kinanti. (2001), *Memahami Komik*, Jakarta, Gramedia Pustaka.
- _____ (2000), *Reinventing Comics*, New York, HarperCollins Publisher. Di terjemahkan oleh Palar, Damaring Tyas Wulandari. (2008), *Mencipta Ulang Komik*, Jakarta, Gramedia.
- Sidik, Ijang Permana. (2014), *Efektivitas Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah*. Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Tautan

- Aalabn.com/sejarah-komik-indonesia-kejayaan-dan-kemundurannya/ (diakses tanggal 3 Februari 2016 pukul 23.00).
- Alonrider.wordpress.com/2014/06/17/komik-di-antara-masa-lalu-dan-masa-kini/ (diakses tanggal 3 Februari 2016, pukul 23.25).
- Archive.kaskus.co.id/thread/9717245/0/west-motion-comic-collections-komik-bergerak (diakses tanggal 6 Februari 2016, pukul 22.00).

Bungbowie.wordpress.com/2015/02/14/ini-komik-indonesia-citra-global-sebuah-produk/ (diakses tanggal 4 November 2016 pukul 22:11).

Henrykomik.com/wp/2013/08/komik-perjuangan-2-sang-saka-berlumur-darah/ (diakses tanggal 20 Januari 2016 pukul 22.30).

M.solopos.com/2015/08/06/seminar-sejarah-generasi-muda-perlu-mengenal-sejarah-bangsa-630564 (diakses tanggal 5 Agustus 2015 pukul 21.00).

Perpustakaanlestude.wordpress.com/deskomvis/concept-edisi-20/ (diakses tanggal 10 November 2016 pukul 20:07).

Qubicle.id/story/popcon-asia-2016-hari-pertama-yang-menggebrak (diakses tanggal 28 oktober 2016 pukul 22:32).

Santijehannanda.wordpress.com/2015/03/07/si-put-on-tetap-djedjaka/ (diakses tanggal 3 Februari 2016, pukul 23.00).

Therobotsvoice.com/2011/06/the_10_best_motion_comics.php (diakses tanggal 20 Januari 2016 pukul 20.05).

