

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Indonesia memiliki perjalanan sejarah yang sangat panjang, mulai dari masa kerajaan hingga menjadi negara merdeka seperti sekarang. Salah satunya adalah sejarah mengenai keberadaan seorang raja yang bernama Airlangga dari kerajaan Kahuripan dari abad ke-10. Kisah tentang perjalanan hidup Airlangga sebagai seorang raja hingga saat ini belum ada buku atau novel grafis yang memuat tentang perjuangannya. Terlebih apresiasi masyarakat terhadap berbagai hal yang berbau sejarah terbilang kurang terutama oleh generasi muda. Sebagian besar dari mereka menganggap hal-hal yang berhubungan dengan sejarah sebagai sesuatu yang membosankan serta kuno.

Tugas disainer adalah menyorot generasi muda untuk mempelajari dan memahami nilai dari hikmah suatu sejarah, yaitu dengan mengemasnya ke dalam bentuk yang lebih di terima oleh mereka. Salah satu media terbaik yang dapat memasukkan nilai-nilai dari hikmah perjuangan Airlangga yaitu novel grafis dimana disusun secara menarik dan komunikatif. Perlu dirancang suatu media yang disajikan dalam bentuk novel grafis sejarah, dimana akan terdapat perubahan dan modifikasi di beberapa bagian cerita dari kisah aslinya.

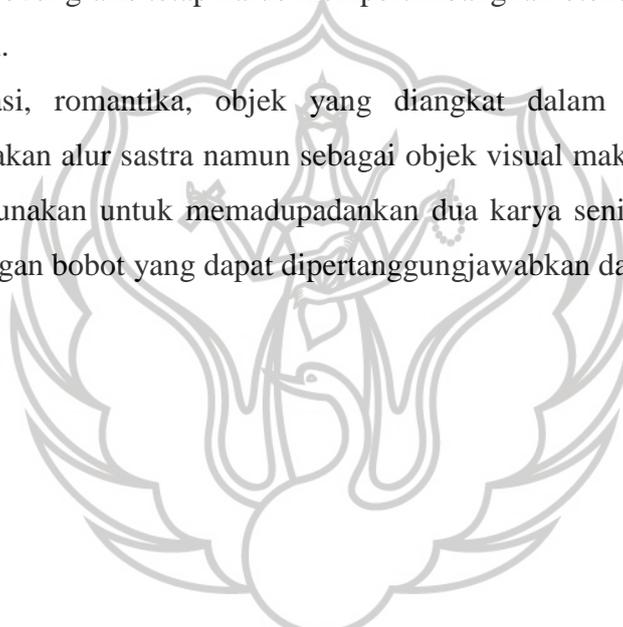
Tujuan dasar perancangan novel grafis sejarah ini adalah untuk dapat menciptakan media pengenalan dan promosi baru untuk menghadirkan sosok Airlangga serta perjuangannya sebagai seorang raja ke dalam sebuah media komik. Oleh karena itu tujuan dari konsep kreatif ini adalah bisa memberikan kemasan baru untuk menjangkau *target audience* yang berbeda sesuai dengan kondisi sekarang ini dalam upaya melestarikan sejarah Indonesia.

B. Saran

Semoga kedepannya masyarakat Indonesia dapat lebih menghargai dan menikmati kisah-kisah sejarah negerinya sendiri. Dapat mengambil suatu hikmah dari suatu kisah sejarah serta dapat memahaminya sehingga diharapkan dapat menerapkannya untuk menghadapi kondisi serupa dimasa yang akan datang.

Untuk dapat menghasilkan sebuah novel grafis apalagi yang bertemakan sejarah, objek sejarah sejenis dengan topik berbeda dapat dikembangkan lebih lanjut, untuk itu maka desainer harus menguasai topik dan setting akan objek yang akan divisualkan. Hal ini penting karena sebagai fakta sejarah maka alur dan plot novel grafis tetap harus mempertimbangkan otentikasi sumber sejarah itu sendiri.

Narasi, romantika, objek yang diangkat dalam novel grafis boleh menggunakan alur sastra namun sebagai objek visual maka pendekatan komik dapat digunakan untuk memadupadankan dua karya seni itu menjadi sebuah objek dengan bobot yang dapat dipertanggungjawabkan dari aspek sejarah.



Daftar Pustaka

Buku :

- Bonneff, Marcell. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Craig, James. 1971. *Designing With Type*. New York: Watson-Guptill Publications.
- Darmawan, Hikmat. 2005. *Dari Gatot Kaca Hingga Batman: Potensi-potensi Naratif Komik*. Yogyakarta: Orakel.
- Darmawan, Hikmat. 2010. *Komik Indonesia dalam Peta Novel Grafis Dunia, Penulis dan Peneliti Kebudayaan, dan Asian Public Intellectual* Nippon Foundation
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Review oleh Garry Trudeau – *New York Times Book*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Suwardono. 2013. *Sejarah Indonesia Masa Hindu-Budha*. Yogyakarta: Penerbit Ombak (IKAPI).
- Warsito&Harmadi. 2010. *Airlangga*. Yogyakarta: Penerbit Flash Books.
- Wiryamartana, Kuntara. 1990. *Arjunawiwaha*. Penerbit: Duta Wacana University Press.

Situs Internet :

- http://sastraindonesia.com/2009/04/novel-grafis-komik-atau-sastra?http://kerabatbuku.blogspot.com/2009_05_01_archive.html
- <http://media.kompasiana.com/new-media/2012/12/09/komik-indonesia-penuh-edukasi-dan-berkualitas-514545.html>
- <https://purumajapahit.wordpress.com/>
- <http://sastrokomik.com/>
- <https://wilwatiktamuseum.com//>
- <http://woocara.blogspot.co.id>
- <http://islandsofimagination.id/web/id//komik-indonesia-dalam-peta-novel-grafis-dunia>
- <http://nasional.kompas.com/read/2008/08/08/03554418/novel.grafis.apa.kabar?>
- <http://www.makingcomics.com/2014/09/24/10-things-start-comic-graphic-novel>
- <http://www.hoodedutilitarian.com/2014/04/how-not-to-make-a-graphic-novel>

<http://webcomicalliance.com/featured-news/how-to-make-a-graphic-novelcomic-book-part-1planning>

Skripsi :

Irawan, Ade. 2005. *Tinjauan Komik Indonesia Tahun 1990-2004*. Skripsi Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Muslim, Muhammad Asharudin. 2014. *Perancangan Komik untuk Remaja Memaknai Persahabatan dengan Donor Darah*. Skripsi Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Adjasmoro, Kunto. 2007. *Perancangan Karakter Film Animasi 3D "Legenda Ken Arok" dan Media Pendukungnya*. Skripsi Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Sulton, Muhammad. 2013. *Perancangan Cerita Bergambar Sang Pemikir Pamungkas (Kisah Besar Adipati Arya Wiraraja)*. Skripsi Program Studi Desain komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Nihayatul M, Luluk. 2013. *Perancangan Novel Grafis Biografi Panglima Besar Jenderal Soedirman*. Skripsi Program Studi Desain komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.