

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Legenda *Lawang Bledog* adalah sebuah cerita yang dituturkan untuk selalu mengingatkan generasi ke generasi. Kisah dari legenda ini dapat dijadikan pengingat dan motivasi bagi mereka yang dapat mengambil hikmah dari kisahnya. Pesan untuk selalu menahan hawa nafsu dan menahan ego serta keduniawian yang terkandung masih relevan untuk setiap zaman. Bukan untuk mempercayai tahayul dengan cerita-cerita yang tidak masuk akal, namun lebih kepada bagaimana memetik pesan atau hikmah dari cerita tersebut. Semua pesan yang bernilai tersebut menjadikan inspirasi dan motif dalam pembuatan *Motion Comic* Legenda *Lawang Bledog*.

Legenda *Lawang Bledog* memang sebuah cerita yang tidak bisa dibuktikan kebenarannya, akan tetapi bagaimana cerita ini menjadi pengingat bagi siapa saja yang mampu memetik hikmah dibaliknya tentang menahan hawa nafsu, keduniaan dan ego ketika hendak beribadah. Pesan simbolik ini yang terus diajarkan Ki Ageng Selo melalui pintu petir-nya sebagai pengingat untuk generasi ke generasi *Lawang Bledog* merupakan peninggalan yang penting dan juga bagian dari sejarah Kabupaten Demak.

Dalam perancangan *Motion Comic* Legenda *Lawang Bledog* tantangan terbesar adalah Penyajian kepada audien. Bagaimana menyampaikan pesan agar mudah diterima. Tidak hanya menyampaikan pesan tapi juga menampilkan cerita disertai visual yang menarik untuk dinikmati.

Dengan ilmu Desain Komunikasi Visual yang mampu untuk memecahkan masalah komunikasi visual. Dengan kajian-kajian terdahulu dan menggunakan teori-teori yang relevan membantu mempermudah dalam penyajian visual dan cerita *Lawang Bledog* kepada anak muda.

Proses perancangan karya *Motion Comic* dimulai dari sketsa hingga kemudian di warnai secara digital menggunakan *Software Adobe Photoshop*. Setelah semua *asset* gambar yang sudah diwarnai sekaligus dipisah antara *layer Foreground* dan *Background* di *Motioning* dan efek dengan *Adobe After*

*effect*. Tahap terakhir adalah *finishing* dengan memberikan suara dan musik hingga koreksi warna. Output perancangan berupa format video MP4 dengan durasi 11 menit 30 detik.

Perancangan *Motion Comic* legenda merupakan sebuah wujud solusi alternatif dalam menambahh daftar ceritabergambar melalui media yang baru yang bisa dinikmati anak muda. Walau bagaimanapun karya perancangan *Motion Comic* ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu, kritik dan saran dengan senang selalu dinanti.

## **B. Saran**

*Motion Comic* legenda *Lawang Bledog* yang merupakan cerita warisan yang sarat akan nilai spiritual seperti meninggalkan keduniawian dan ego ketika hendak/ melakukan Salat. Karya ini merupakan penginspirasi bagi anak muda yang tertarik dengan dengan legenda dan kalangan kreatif yang belajar berkreasi membuat *Motion Comic* dan mendorong terciptanya karya-karya serupa untuk melengkapi kekurangan dan kesalah dalam karya-karya terdahulu.

Untuk membuat karya *Motion Comic* menjadi maksimal dan minim kesalahan dibutuhkan waktu, tenaga, persiapan dan perencanaan. akan membuat suatu karya. Karya akan siap dinikmati sebagai karya yang benar-benar jadi. Suatu karya yang bagus dan fenomenal akan terus diingat dan dijadikan sebuah rujukan.

Perkembangan teknologi digital memungkinkan karya-karya konvensional bisa di alih-wahana-kan menjadi karya dengan media baru untuk memikat target audien. Semua ide dan gagasan bisa dengan mudah ditangani dengan kemajuan teknologi saat ini.

## Daftar Pustaka

- Aboebakar. 1955. *Sejarah Mesjid Dan Amal Ibadah Dalamnya*. Banjarmasin: Adil.
- Ascott, Rudy. 2006. *Better Education Through Comic Books*. Dalam "Associated Content".
- Bonneff, Marccel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Booker, M. Keith. 2014. *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas, Vol.1*. America. ABCCLIO,LLC.
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Indonesia-Ilmu Gosip, dongeng dan lain-lain*. Cet. I. Jakarta: Pustaka utama graffiti.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta : Kata Buku.
- Maharsi, Indiria. 2014. *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: badan penerbit ISI Yogyakarta.
- Maharsi, Purwadi. 2005. *Babad Demak: Sejarah Perkembangan Islam Di Tanah Jawa*. tunas harapan.
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik (diterjemahkan oleh S. Kinanti dari judul Understanding Comic: The Invisible Art)*. Jakarta: KepustakaanPopuler Gramedia (KPG).
- McCloud, Scott. 2008. *Membuat Komik (terjemahan Alpha Febrianto dari judul Making comic)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- McBride, Sarah (July 18, 2008). *Web Draws on Comics*. Wall Street Journal. Retrieved April 6, 2010.
- Munandar, Agus Aris. 2008. *Ibukota Majapahit Masa Jaya dan Pencapaian*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Nurgiantoro, Burhan. 2000. *Dasar-Dasar Kajian fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Lubis, Imansyah. 2011. *Sejarah Komik Menuju Masa Depan*. Jakarta: Perpustakaan nasional.

Olthof, W. L. 2017. *Babad Tanah Jawi, Mulai Dari Nabi Adam Sampai Tahun 1647*. Yogyakarta. Narasi.

Rosyana, Yus. 2000. *Prosa Tradisional: Pengertian, Klasifikasi Dan Teks*. Jakarta: Pusat Bahasa.

Sardiman. .2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Trimo. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.

Utomo, Wedi T. 1983. *Ki Ageng Selo Menangkap Petir*. Surakarta: Yayasan Parikesit.

Waluyanto, H. D. (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. Nirmana, 7(1).

Yulianingsih, Tri Maya. 2010. *Jelajah Wisata Nusantara*. Jakarta: Buku Kita.

### **Webografi**

<https://cagarbudaya.kemendikbud.go.id> di akses pada 2 Maret 2018. Diakses pada 11 Pebruari 2018.

<https://tirto.id/mengapa-pelajaran-sejarah-tak-disukai-bUc2>. Diakses pada 11 Pebruari 2018.

<https://tekno.tempo.co/read/1079867/setelah-facebook-google-dan-youtube-bakal-dibidik>. Diakses pada 11 Pebruari 2018.

<https://ekonomi.kompas.com/read/2018/02/19/161115126/tahun-2017-pengguna-internet-di-indonesia-mencapai-14326-juta-orang>. Diakses pada 11 Pebruari 2018.

<http://www.whatnotentertainment.com/what-are-motion-comics/>. Diakses pada 3 juli 2018.

<https://pdfs.semanticscholar.org/b3cd/ebdf4d3ca59c968d282b84208c98f5fde21f.pdf>. Diakses pada 11 Pebruari 2018.

<https://www.webtoons.com/en/>. Diakses pada 6 Maret 2018.

<https://www.pinterest.com/>. Diakses pada 17 Maret 2018

[https://id.wikipedia.org/wiki/Sri\\_Asih](https://id.wikipedia.org/wiki/Sri_Asih) . Diakses pada 17 pebruari 2018

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Borobudur\\_Relief\\_Panel\\_0974.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Borobudur_Relief_Panel_0974.jpg)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Demak\\_Great\\_Mosque#/media/File:COLLECTIE\\_TROPENMUSEUM\\_De\\_moskee\\_van\\_Demak\\_TMnr\\_10016515.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Demak_Great_Mosque#/media/File:COLLECTIE_TROPENMUSEUM_De_moskee_van_Demak_TMnr_10016515.jpg).  
Diakses pada 9 Maret 2018

<https://www.bukalapak.com>. Diakses pada 19 Mei 2018

<https://pixabay.com/en/cartoon-comic-word-bubbles-268493/>. Diakses pada 13 Maret 2018

<https://www.yukepo.com>. Diakses pada 30 juli 2018

<http://komikjakarta.com/category/komik/haryadhi/>. Diakses pada 19 Maret 2018

<https://www.youtube.com/watch?v=fIQ71S4vTcc>. Diakses pada 6 Agustus 2018

<https://travel.detik.com/fototravel/d-2967132/legenda-di-masjid-agung-demak>.  
Diakses pada 27 Pebruari 2018

[http://pariwisata.demakkab.go.id/?page\\_id=359](http://pariwisata.demakkab.go.id/?page_id=359). Diakses pada 22 Maret 2018

<https://pbs.twimg.com/media/CC3fVo1VEAA4QdK.jpg>. Diakses pada 3 Maret 2018

<http://mewarnaigambar.online/gambar-museum-masjid-agung-demak/gambar-museum-masjid-agung-demak>. Diakses pada 4 Maret 2018

<http://comicbookgraphicdesign.com/wp-content/uploads/2013/09/comic-art-terms-panel-flow.jpg>. Diakses pada 26 April 2018

<https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/index.php?r=tpost/xview&id=4238>. Diakses pada 12 Juli 2018.

[https://img3.stockfresh.com/files/s/shawnhempel/m/67/7472749\\_stock-photo-paint-brush-grunge-border-frame.jpg](https://img3.stockfresh.com/files/s/shawnhempel/m/67/7472749_stock-photo-paint-brush-grunge-border-frame.jpg). Diakses pada 13 Maret 2018.