

BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Proses penciptaan *motion comic* Remeng Mangunjaya memerlukan ketekunan yang ekstra. Hal ini disebabkan karena karakter visual wayang yang terdapat dalam Wayang Beber tersebut sangat unik karena merupakan perpaduan antara bentuk pipih seperti wayang kulit dengan karakter manusia realis. Sehingga perlu kehati-hatian dalam proses pembuatan ulang wayang ini. Disamping itu usia Wayang Beber yang sudah sangat tua, kurang lebih 300 tahun menyebabkan beberapa bagian dalam wayang itu sudah rusak dan sulit dikenali bentuk aslinya, terutama garis kontur dan warnanya. Sehingga perlu ketelitian dalam meneruskan atau membuat garis kontur baru yang tidak terlalu melenceng dari garis kontur aslinya.

Disamping itu kerumitan proses dan tahapan yang panjang dan sulit masih harus ditempuh sampai karya ini selesai dan bisa dinikmati dihadapan audiens dalam waktu yang tak lebih dari setengah jam saja. Sehingga diperlukan semangat yang konstan untuk tetap menjaga spirit juang dalam berkarya sampai proses akhir dari pembuatan karya ini. Pada sisi yang lain upaya membuat Wayang Beber lakon Remeng Mangunjaya dalam bentuk *motion comic* ini menjadi tantangan tersendiri yang layak untuk dihadapi meskipun berbagai kendala teknis maupun non teknis muncul silih berganti.

2. Saran

Perlu rentang waktu yang agak lebih lama dalam proses penciptaan atau penelitian yang dilakukan. Hal ini karena kendala kadang ditemukan pada saat proses pelaksanaan penciptaan tersebut dilakukan. Sehingga manajemen waktu yang sudah diatur sedemikian rupa menjadi meleset. Akibatnya terkadang karya menjadi kurang maksimal. Terlebih lagi dalam penciptaan karya seni disamping karya yang harus diciptakan juga menghasilkan konsep karya yang membutuhkan waktu tersendiri dalam proses pembuatannya. Jadi dalam konteks penciptaan karya seni, bukan saja mengolah tulisan tapi juga mengolah visual yang estetik. Sehingga kerja berbarengan ini memerlukan kurun waktu yang sungguh longgar untuk memaksimalkan keduanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. (15 Desember 2020), "Sastra Film dalam Komik Teguh Santosa". Kompas.
- ✓ Bonneff, Marcel. (1998), *Les Bandes Dessinees Indonesiennes* atau *Komik Indonesia*, terjemahan Rahayu S. Hidayat, KPG, Jakarta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Media Kebudayaan (1984), *Album Wayang Beber Pacitan dan Yogyakarta*, Jakarta.
- ✓ Gumelar, M.S., (2024), *Memproduksi Animasi TV Solusi Murah dan Cepat*, Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.
- Indonesian Heritage. (2002), *Bahasa dan Sastra*, Buku Antar Bangsa, Jakarta.
- Kusmiati R, Artini. (1999), *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*, Djambatan, Jakarta
- ✓ Kusrianto, Adi. (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- ✓ Maharsi, Indiria. (2011), *Komik Dunia kReatif Tanpa Batas*, Kata Buku, Yogyakarta.
- Mascelli, Joseph V. (1997), *The Five C'S of Sinematography Motion Picture Filming Technique Simplified* atau *Angle Kontinuiti-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi*, Terjemahan HMY Biran, Yayasan Citra, Jakarta.
- ✓ McCloud, Scot. (2001), *Understanding Comics* atau *Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti. (2002), KPG, Jakarta.
- ✓ Mertosoedono SH, Amir. (1993), *Sejarah Wayang Asal Usul, Jenis dan Cirinya*, Dahara Prize, Semarang.
- Noerhadi, Toety Heraty. (1989), *Kartun dan Karikatur Sebagai Wahana Kritik Sosial*, *Majalah Ilmu-ilmu Sosial*, XVI, No. 2.
- Pustaka Wisata Budaya. (1981), *Wayang Beber di Gelaran*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan, Jakarta.

- Sajid, R.M. (1958), *Bauwarna Wajang*, P.T. Pertjetakan Republik Indonesia, Yogyakarta.
- ✓ Soekmono, Drs. R. (1988), *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 2*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- ✓ Soemarno, Drs. (1987), *Ringkasan Sejarah Budaya*, Penerbit Mitra Gama Widya, Yogyakarta.
- Soenarto. (1979), Ilustrasi Dalam Pendidikan Seni Rupa, *Seminar Guru-guru Seni Rupa*, Yogyakarta.
- ✓ Sri Mulyono, Ir. (1982), *Wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan*, Penerbit P.T. Gunung Agung, Jakarta.
- Wijana, I Dewa Putu. (2003), *Kartun, Studi Tentang Permainan Bahasa*, Penerbit Ombak, Yogyakarta.
- ✓.....(Desember 2006/Januari 2007), Komikdan Lukisan: Letupan Serbaneka Gaya, *Majalah Seni Rupa Visual Art*, Edisi 16, Percetakan Buana Printing, Jakarta.

