

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Komik Shuta ini menggambarkan suatu karakter yang dalam hal ini berwujud manusia, yang mendapatkan kekuatan seperti Gatotkaca. Karakter yang bernama Shuta merepresentasikan sosok Gatotkaca, tetapi hidup di era modern saat ini.

Perancangan ini dibuat sebagai upaya untuk melestarikan dan memperkenalkan salah satu karakter dalam cerita Mahabarata kepada masyarakat luas.

Sosok atau karakter Shuta itu sendiri adalah hasil *re-design* dari karakter Gatotkaca yang sudah dikemas dan disesuaikan dengan perkembangan zaman di era modern ini.

B. Saran

Dalam perancangan sebuah komik opini, selain kemampuan bertutur secara sekuensial yang mumpuni perancang perlu memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai obyek yang akan dirancang. Proses perancangan komik Shuta ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahapan awal perancangan adalah pengumpulan data obyek dan media. Kemudian dilanjutkan dengan mempersiapkan konsep kreatif hingga ke tahap pembuatan naskah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Adi Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comic*, Jakarta : Penerbit Gramedia
- M.S. Gumelar. 2004. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Maharsi, Indria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: kata Buku.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru.
- Kusmiati, A, S. Pudjiastuti & P. Suptandar. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Panuju, P., Umami, I. 2005. *Psikologi Remaja*. Tiara Wacana : Yogyakarta
- Sumardjo, Jakob. 2007. *Catatan Kecil tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- <http://nukilan.com/2006/09/13/gatorkaca-the-flying-knight-of-pringgadani-son-of-bimasena.htm> <http://www.hrexcellency.com/tujuh-pelajaran-paling-inspiratif-dari-tokoh-gatorkaca/>