

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

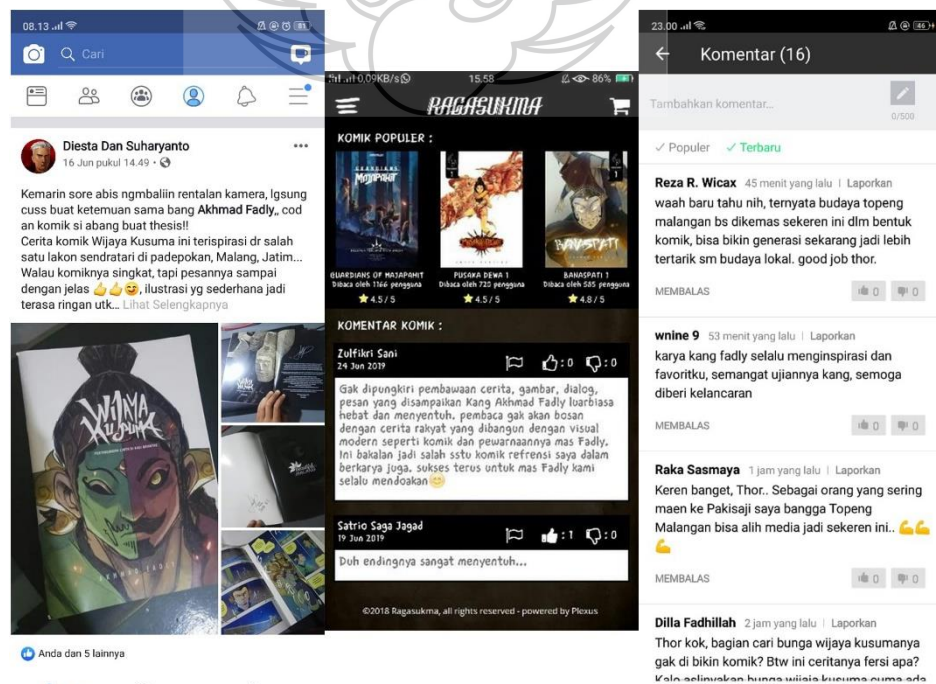
Perancangan komik digital Lakon *Rabine Panji* melalui pendekatan dalam proses awal penelitian menerapkan beberapa langkah. Langkah pertama penulis melakukan penelitian melalui pengumpulan data yang menghasilkan data-data mengenai tingginya angka perceraian di Indonesia, pengetahuan masyarakat terhadap pesan moral dalam Lakon Topeng Malang *Rabine Panji*, minat masyarakat dalam membaca komik, serta data verbal berupa literatur buku dan karya ilmiah yang berguna sebagai landasan perancangan. Setelah data dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi data dan menentukan rumusan permasalahan, sebagai pertanyaan ilmiah untuk mencari solusi pemecahan masalah.

Metode perancangan menggunakan metode dan teori antara lain teori komik Scott McCloud, Proses Komunikasi Harold D Lasswell, *Transforming Tradition Method* serta Metode *Design Thinking* Tim Brown untuk menemukan pemecahan dari sisi visual dan komunikasi. Perpaduan dari penerapan metode dan teori demikian menghasilkan media utama berupa komik digital yang diberi judul 'Wijayakusuma' dengan sub judul 'Pertarungan Cinta di Kali Brantas'. Komik ini menyampaikan pesan mengenai persiapan yang dibutuhkan seorang pria sebelum memutuskan untuk menjalani pernikahan, dengan demikian diharapkan dapat memberi edukasi kepada target audiens agar memiliki kesiapan dalam mengarungi bahtera rumah tangga

sehingga persentase perceraian pun berkurang. Serta menjadikan nilai-nilai budaya Topeng Malang diketahui oleh target audiens secara keseluruhan.

Pesan moral yang terkandung dalam lakon *Rabine Panji* yang disampaikan melalui komik digital Wijaya Kusuma tidak memiliki perubahan dari sumber primer penelitian karena pesan moral tersebut meskipun cukup tua namun esensinya masih berlaku untuk diterapkan pada jaman ini, sehingga mampu memberi inspirasi pada target audience di jaman ini pula. Hasil perancangan ini juga selain berupaya untuk mengangkat kembali tradisi sekaligus mempresentasikan nilai tradisional dalam konteks modernitas yang terjadi saat ini.

Benang merah dari kesimpulan ini adalah hasil temuan perancangan berupa strategi komunikasi visual yang terbukti telah berhasil sampai pada target *audience* melalui tanggapan mereka di akun media sosial penulis.



Gambar 65: Tanggapan target audience di media sosial

Menggunakan teori komik Scott McCloud dan ATUMICS memungkinkan konsep perancangan bisa mengubah penyajian visual dan konten dari objek perancangan yakni Lakon *Rabine Panji* tanpa mengurangi inti pesan dari versi aslinya. Sehingga *awareness* target audiens bisa meningkat dengan penyajian kisah dari Lakon *Rabine Panji* melalui medium pesan yang sesuai dengan minat mereka yakni komik digital.

B. Saran

Perancangan ini berfokus pada komik digital sebagai media utama dan media pendukung berupa poster media sosial dan merchandise. Permasalahan kebudayaan juga masih menjadi permasalahan pada era milenial yang membuat generasi muda di Indonesia kekurangan kesadaran atas local wisdom yang mereka miliki, itu disebabkan konsumsi hiburan dari budaya asing mendapatkan porsi yang lebih banyak karena kurangnya memanfaatkan pendekatan modern oleh pelaku budaya lokal. Berkaca dari hasil perancangan ini, permasalahan demikian dapat diulas dan dirancang solusi pemecahan masalahnya menggunakan metode ATUMICS, dengan memanfaatkan media komunikasi visual lain seperti animasi, *motion comic*, novel grafis, dan sebagainya, dengan konsep dan pesan yang menyesuaikan dengan minat target audiens. Diharapkan perancangan ini mampu menjadi bagian dari gerakan pelestarian budaya melalui media yang mengikuti perkembangan teknologi, menjadi alternatif penyajian budaya lakon topeng malang yang lebih mudah diakses.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Brown, Tim. (2009), *Change by Design_ How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Collins, New York
- Hidajat, Robby. (2018), *Seni Pertunjukan Wayang Topeng Di Malang Jawa Timur: Perubahan Artistik dan Dampak Sosial*. Universitas Negeri Malang, Malang.
- Mccloud, Scott. (1994), *Understanding Comics_ The Invisible Art*. Harper Paperbacks, New York.
- _____ (2006) *Making Comics_ Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*-Harper Paperbacks, New York.
- Nugraha, Adhi (2012), *Transforming Tradition: A Method for Maintaining Tradition in A Craft and Design Context*. Aalto University, Finland.

JURNAL

- Abazari, Zahra dan Mahshid Borjian Brojeni (2017) *The role of Harold Lasswell Communication Theory in Librarianship and Information Science*, International Academic Journal of Humanities, Vol. 4, No. 2, 2017, pp.82-94.
- Erik Armayuda (2016) *Pendekatan Gaya Visual Topeng Malangan Sebagai Adaptasi Dalam Perancangan Karakter Virtual*, Jurnal Fakultas Industri Kreatif, Universitas Trilogi, Vol.03 Mei 2016
- Mustofa Kamal (2010) *Wayang Topeng Malangan: Sebuah Kajian Historis Sosiologis*, Jurnal Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Malang, Vol.8 Juni 2010

WEBTOGRAFI

- Ghazi, Ummu. (2017). *7 Dampak Buruk Menikah Muda Jika Tanpa Persiapan*. <https://www.elmina.id/7-dampak-buruk-menikah-muda-jika-tanpa-persiapan/>, Diakses pada 1 Desember 2018
- Hidayat, Rofiq. (18 Juni 2018). *Melihat Tren Perceraian dan Dominasi Penyebabnya*. <https://www.hukumonline.com/berita/baca/>

lt5b1fb923cb04f/melihat-tren-perceraian-dan-dominasi-penyebabnya,
Diakses pada 1 Desember 2018

Wardani, Diah Ayu, Dkk. (18 September 2018). *Fakta di Balik Tingginya Angka Perceraian di Indonesia*. <https://www.era.id/read/IYUMBL-fakta-di-balik-tingginya-angka-perceraian-di-indonesia>, Diakses pada 1 Desember 2018

Yudo, Yosua S. (2014). *Tiga Cara Penyampaian Pesan Moral Dalam Karya Fiksi*. http://pelitaku.sabda.org/tiga_cara_penyampaian_pesan_moral_dalam_karya_fiksi, Diakses pada 15 Januari 2019

BIODATA NARASUMBER

Tri Handoyo

Tempat/tgl lahir : Malang/3 Maret 1978

Keahlian : Penari Wayang Topeng Malang/pelatih
tari/dalang/penggendang.

Jabatan : Ketua Wayang Topeng Asmorobangun Kedungmonggo.

Alamat : Jl. Prajurit Slamet. Dusun Kedungmonggo-Kec
Pakisaji Kabupaten Malang.

GLOSARIUM

A

Anjlog : Jatuh

B

Brangasan : Kasar dan tidak sabaran

Biodo : Pembantu pengantin untuk pria

Bolo : Teman

Buto : Raksasa

C

Curiga : Senjata

D

Dulur : Kerabat darah

G

Gabahan : Semacam padi

Grebeg : Upacara adat jawa untuk memperingati suatu peristiwa penting

J

Jamang : Hiasan kepala

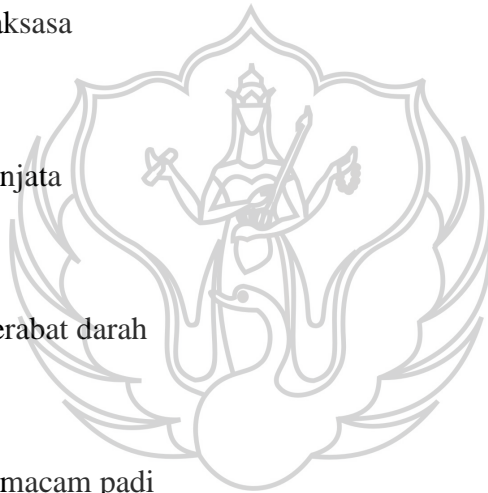
K

Kace : Hiasan leher

Kaki-kaki : Kakek-kakek

Kebo Bule : Kerbau bewarna putih (pucat)

Kedelen : Melotot



Khayangan : Kerajaan di atas langit

Kukila : Burung/hiburan

M

Menteleng : Melotot

N

Nini-nini : Nenek-nenek

P

Padepokan : Tempat menimba ilmu

Pangotan : Semacam bentuk seperti pisau

R

Rabine : Menikahnya

Rapek : Hiasan pinggul

S

Sampur : Selendang

Sinoman : Pembantu pengantin untuk wanita

Sumping : Hiasan telinga

T

Telik Sandi : Mata-mata

Turangga : Kuda/kendaraan

W

Wisma : Rumah

