

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian merupakan jawaban atas rumusan masalah yang dikemukakan dalam pendahuluan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah tersebut.

1. Makna yang terdapat dalam visual desain karakter komik “The Grand Legend Ramayana” beragam bagi tiap-tiap karakter yang dianalisis. Berikut adalah makna konotasi yang telah diambil dari visual karakter-karakter tersebut.
 - a. Desain karakter Rama menunjukkan karakteristik fisik pria tampan dan atletis, dengan sikap yang serius. Busana yang dikenakan Rama memberi karakteristik formal dan serius. Rama menggunakan aksesoris pewayangan menyerupai gelung dan kelat bahu. Tokoh Rama dalam wayang kulit berbeda dengan karakter Rama dalam komik ini menggunakan *irah-irahan makuta* yang tampak sangat berbeda dengan aksesoris gelung yang dikenakan Rama dalam komik ini. Kelat bahu berfungsi menunjukkan status sosial karakter yang mengenakannya, dalam komik ini juga ditampilkan bahwa pengguna kelat bahu adalah karakter yang berasal dari kerajaan. Berdasarkan busana dan atribut yang dikenakan tersebut dapat dipahami bahwa karakter Rama dalam komik “The Grand Legend Ramayana” ini merupakan karakter dari kalangan atas. Busana tersebut mewakili status Rama sebagai putra mahkota Ayodya sekaligus sebagai karakter penegak keadilan yang terlibat langsung dengan pertarungan gangster yang terjadi dalam cerita tersebut.
 - b. Desain karakter Laksmana menunjukkan karakteristik bebas, dinamis, bersemangat, dan menyukai aksi. Dibandingkan dengan

karakter Rama yang tampil menyerupai mafia karakter Laksmana tampak seperti petarung. Leksmana menggunakan atribut wayang pada aksesori kepala dan lengannya menunjukkan status yang setara dengan karakter Rama. Karakter Laksmana menggunakan senjata berupa dua bilah pedang pendek. Senjata tersebut membuat Laksmana tampak sebagai karakter yang aktif dan dinamis dalam adegan pertempuran. Berdasarkan busana dan atribut yang dikenakan karakter Laksmana dapat dipahami bahwa karakter tersebut berasal dari kalangan bangsawan yang berperilaku bebas, dinamis, dan aktif. Berdasarkan ekspresi wajah karakter Laksmana tampak sebagai karakter yang periang, humoris dan optimis.

- c. Desain karakter Shinta menunjukkan karakteristik fisik kekanakan dan dapat menarik simpati. Karakteristik wajah tersebut yang dimiliki Shinta adalah karakteristik wajah perempuan yang populer terutama di Negara-negara Asia. Busana dan aksesori yang dikenakan oleh karakter Shinta tampak mewah dan elegan dengan berbagai ornamen berwarna emas. Baju yang dikenakan oleh Shinta adalah rekaan gabungan kebaya dengan tuxedo vest dengan kombinasi warna hitam dan putih. Busana yang dikenakan Shinta memberi kesan elegan, formal dan sedikit tomboy. Karakter Shinta menggunakan senjata Bazoka berwarna dominan emas. Bazoka diasosiasikan dengan maskulinitas membuat karakter Shinta berkesan kuat dan mampu bersaing dengan pria dalam pertarungan.
- d. Desain karakter Rahvan memiliki karakteristik misterius, jahat dan berbahaya. Pada bagian kepala Rahvan terdapat mahkota berwarna emas yang menunjukkan statusnya sebagai penguasa Alengka. Postur tubuh Rahvan tampak kekar dengan bahu yang lebar dan tangan panjang menjulur ke bawah. Postur tersebut membuat Rahvan tampak sebagai sosok monster yang mengintimidasi. Pada bagian jubah yang dikenakan oleh Rahvan terdapat ornament menyerupai sembilan wajah yang berbeda. Jumlah wajah tersebut bila ditambah dengan wajah topeng yang digunakan Rahvan maka

jumlah seluruhnya menjadi sepuluh. Ornamen tersebut merupakan simbol dari sepuluh wajah yang dimiliki Rahwana atau Dasamuka.

Desain karakter yang diciptakan dalam komik “The Grand Legend Ramayana” mengandung berbagai makna yang memperkuat karakteristik tiap pribadinya. Karakter-karakter yang muncul sebagai hasil rekaan Is Yuniarto berbeda dengan tokoh-tokoh pewayangan yang sudah lama dikenal masyarakat. Tokoh-tokoh pewayangan menjadi inspirasi bebas dalam penciptaan karakter-karakter dalam komik “The Grand Legend Ramayana”.

2. Visual desain karakter berkaitan erat dengan proses alih wahana kisah Ramayana dalam komik “The Grand Legend Ramayana”. Desain karakter komik “The Grand Legend Ramayana” menunjukkan perubahan yang sangat drastis dibandingkan desain karakter asal yang terdapat pada pertunjukan wayang dan komik wayang sebelumnya. Teks dalam desain karakter komik “The Grand Legend Ramayana” merupakan hasil penyerapan dan transformasi dari teks kisah Ramayana, pewayangan, komik wayang, dan genre *noir*. Komik “The Grand Legend Ramayana” adalah media alih wahana yang bertujuan memberi akses cerita wayang bagi kalangan remaja. Is Yuniarto memanfaatkan berbagai hal yang populer pada zamannya sebagai penarik minat pembaca remaja. Hasil dari alih wahana tersebut adalah karya yang baru dan berbeda dengan menyertakan referensi-referensi dari kisah pewayangan Ramayana. Sangat sedikit unsur budaya tradisi yang bisa didapatkan dari komik “The Grand Legend Ramayana”. Pembaca komik “The Grand Legend Ramayana” tidak diharapkan untuk menikmati kisah Ramayana melainkan sebuah kisah baru dengan tetap mendapatkan kilas balik dari kisah pewayangan Ramayana dari referensi-referensi yang digunakan dalam komik tersebut.

B. Saran

Dengan melihat kesuksesan komik “The Grand Legend Ramayana” di kalangan remaja, komik “The Grand Legend Ramayana” telah memenuhi tujuannya memberikan akses kisah Ramayana bagi generasi muda. Peranan komik sebagai media populer dapat dikembangkan lebih dari pengantar akses terhadap kisah budaya tradisi. Seiring dengan perkembangan zaman bukan tidak mungkin komik Indonesia dan komik pewayangan dapat kembali populer. Sebagai proses pelestarian budaya wayang tersebut pendekatan-pendekatan baru terhadap kisah pewayangan akan lebih mudah diterima oleh masyarakat. Media komik dapat melakukan pendekatan baru dalam membawakan kisah wayang dengan tetap mengedukasi masyarakat mengenai seni budaya tradisi. Dengan demikian diharapkan kisah wayang dapat tetap dikenal masyarakat melalui media komik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. 2015. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bartholdy, Björn. 2008. *Character Design*. In: *Erlhoff M., Marshall T. (eds) Design Dictionary*. Basel: Board of International Research in Design Birkhäuser.
- Bastomi, Suwaji. 1995 . *Gemar Wayang*. Semarang: Dahara Prize.
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Creswell, John W. 2016. *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmawan, Hikmat. 2012. *How to Make Comics*. Jakarta: Plotpoint Publishing.
- Damono, Sapardi Djoko. 2012. *Alih Wahana*. Ciputat: Editum.
- . 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Eco, Umberto. 2009. *Teori Semiotika*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Eisner, Will. 1985. *Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Fiske, John. 1990. *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Herusatoto, Budiono. 2001. *Simbolisme Dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia.
- Junaidi. 2018. *Anatomi Wayang Kulit Purwa*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

- . 2014. *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publisher.
- . 2006. *Making Comics*. New York: HarperCollins Publisher.
- Rajagopalachari, C. 2014. *Kitab Ramayana*. Yogyakarta: Laksana.
- Selbo, Jule. 2016. *Screenplay, Building Story Through Character*. New York : Routledge.
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soekarno. 1992. *Mengenal Wayang Kulit Purwa*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Suharyono, Bagyo. 2005. *Wayang Beber Wonosari*. Wonogiri: Bina Citra Pustaka.
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Oxford: Focal Press.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Walujo, Kanti. 2000. *Dunia Wayang, Nilai Estetis, Sakralitas, dan Ajaran Hidup*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Withrow, Steven & Danner, Alexander. 2007. *Character Design for Graphic Novels*. Switzerland: Roto Vision S. A.

Wawancara:

- Yuniarto, Is, Komikus “Komik The Grand Legend Ramayana”, wawancara tanggal 27 Mei 2019.

Pengkajian:

Christian, Stefan, "Kajian Semiotika Pada Karakter Garuda Dalam Komik Modern Indonesia Garudayana", Pengkajian S-1 Universitas Katolik Soegijapranata, 2017

Pramono, Wahyu Seto, "Kajian Semiotika Gundam Rx-78-2 Sebagai Hero Dalam Anime Mobile Suit Gundam (1979-1980)", Pengkajian S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017

Florencia Natali Poerniawan, Andrian Dektisa H, dan Aniendya Christianna, "Analisis Visual Figur Rama Di Komik "The Grand Legend Ramayana" Universitas Kristen Petra Surabaya, 2015

Website:

badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/alih-wahana-dalam-sastra.
(diakses pada 8 Desember pukul 21:45)

publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4011. (diakses pada 11 September pukul 22:50)

lifestyle.bisnis.com/read/20160504/50/544565/tren-penerbit-digital-lejitkan-karya-karya-komikus-lokal. (diakses pada 21 November 2018 pukul 18:41)

link.springer.com/referenceworkentry/10.1007%2F978-3-7643-8140-0_36.
(diakses pada 3 Oktober 2018 pukul 22:33)

regional.kompas.com/read/2012/07/29/21041852/komik.dan.identitas.indonesia.
(diakses pada 1 Oktober 2018 pukul 18:24)

thescriptlab.com/screenplay/genre/948-action/. (diakses pada 15 Desember 2018 pukul 20:50)

thescriptlab.com/screenplay/genre/987-fantasy/. (diakses pada 15 Desember 2018 pukul 20:50)