

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan komik digital dengan judul headline “Alaming Lelembut” yang akan dipublikasikan di Webtoon ini merupakan salah satu bentuk upaya untuk tetap menghidupkan Bahasa Jawa dan budaya yang ada di dalamnya. Terutama untuk kalangan muda dan pecinta horor. Penggunaan media komik digital ini merupakan salah satu usaha untuk tetap menghidupkan Bahasa Jawa dengan menyesuaikan perkembangan teknologi saat ini, dimana penggunaan aplikasi pada smartphone sudah menjadi kebiasaan sehari-hari. Target pengguna yang dituju adalah masyarakat di Indonesia yang menggunakan smartphone android. Selain itu aplikasi ini dapat diunduh secara gratis oleh siapa saja yang ingin membaca komik berbahasa Jawa untuk menggunakan aplikasi ini.

Komik yang disajikan dengan bahasa Jawa dan tema horor ini dipilih karena selain banyaknya penggemar cerita horor terselip kepercayaan yang menjadi bagian dari budaya yang ada di masyarakat serta terdapat pesan moral yang terkandung dalam setiap ceritanya.

B. Saran

1. Bagi Target Audiens

Menghidupkan serta membuka wawasan bagi masyarakat luas akan Bahasa Jawa serta budaya dan kepercayaan yang masih ada. Selain itu diharapkan dengan adanya perancangan komik digital ini pembaca dapat mengambil pesan moral disetiap cerita

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Komik Digital sekarang ini telah merambah dan mulai banyak digunakan dikalangan masyarakat dengan gaya ilustrasi yang bermacam-macam.

Perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan waktu dalam proses penelitian dan perancangan. Diharapkan perancangan ini dapat

menjadi inspirasi bagi perancangan yang akan datang untuk bisa berkembang baik. serta menjadi solusi dari permasalahan yang ada di masyarakat.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*, Terjemahan Rahayu S. Hidayat, Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Ebdi, Sanyoto, Sadjiman. 2009, *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain Edisi Kedua*, Yogyakarta: Penerbit Jalasutra,
- M.S Gumelar. 2004. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Maharsi , Indiria 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta; Kata Buku
- Maharsi , Indiria (2016). *Ilustrasi* , Yogyakarta; Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- McCloud, Scott.1933. *Understanding Comic*, Jakarta: Penerbit Gramedia

Majalah

- Klenyem, Nini. 2020. "*Badranaya Mbalekke Alam Nyata*, Panjebar Semangat edisi ke-4
- Rifa'i , Yan. 2018. "*Memedi Ndhas Coplok*". Panjebar Semangat edisi 31
- Wiyono, Gunarso. 2019. "*Nomer Togel*", Panjebar Semangat. edisi 22

Webtografi

- Burhanuddin, Afid (2013). "*Filsafat Pengetahuan Mistik*", artikel terbit pada tanggal 23 September 2013. Diakses pada laman wordpress.com pada tanggal 3 Juni 2020 Juni 17:14
- Intan, Meistika (2018). "*Pengertian Alih Wahana*", artikel terbit pada tanggal 1 Februari 2018. Diakses pada laman wordpress.com pada tanggal 20 April 2021 pukul 02:14

Laisa, Oktafiarni (2014). *“Penggunaan Bahasa Jawa untuk Melestarikan Warisan Budaya Indonesia dalam Lingkup Pemuda Jawa”*, artikel terbit pada tanggal 13 Mei 2014. Diakses pada laman www.kompasiana.com pada tanggal 3 Juni 2020 pukul 16:07

Matanasi, Petrik (2020). *“Majalah Panjebar Semangat : Delapan Dekade lebih mengarungi Zaman”*, artikel terbit pada tanggal 5 Oktober 2020. Diakses pada laman tirto.id pada tanggal 19 April 2021 pukul 10:07

Jurnal

Regi, Dean (2018). *“Perancangan Informasi Editorial Line Webtoon Challenge Melalui Media Komik Digital”*. (UNIKOM, 2018). Diakses dari https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/781/jbptunikompp-gdl-deanregimn-39022-7-unikom_d-i.pdf

