

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dalam proses perancangan komik digital yang berjudul “Malas” ini bermula dari masalah bagaimana untuk memotivasi diri agar mengendalikan perilaku malas yang sudah terbentuk. Perilaku malas adalah perilaku yang sulit untuk dihilangkan dan memiliki dampak yang cukup pada kehidupan seseorang. Oleh karena itu dirumuskanlah masalah tersebut yaitu dengan merancang komik digital dengan judul “Malas”. Dirancangnyanya komik ini untuk menyampaikan informasi kepada pembaca mengenai kemalasan dan memberikan motivasi sekaligus hiburan kepada pembaca.

Setelah merumuskan masalah tersebut, penulis mengumpulkan data dan melakukan analisis. Data yang dikumpulkan berupa pengertian tentang malas, jenisnya, dan penyebab mengapa kemalasan dapat terjadi. Setelah itu dikumpulkan juga pengertian dan teori-teori mengenai pembuatan komik terutama komik pada media digital yang merupakan media utama yang dipilih sebagai tempat publikasi perancangan komik ini.

Analisis dan data tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan komik ini. Mulai dari merancang karakter, membuat jalan cerita, tema lokasi hingga interaksi antar karakter. Kemudian data tersebut divisualisasikan hingga menjadi sebuah karya komik digital yang mudah dibaca dan diserap informasinya oleh pembaca.

Dengan membaca komik yang berjudul “Malas” ini pembaca akan mengikuti sebuah cerita dari sudut pandang karakter tokoh utama yaitu Mara. Mara adalah karakter pemalas yang suka menunda-nunda pekerjaannya. Seiring dengan berjalannya cerita sifat Mara akan mulai berubah sedikit demi sedikit hingga Mara memutuskan untuk berjuang dan memaksa dirinya untuk berubah. Dalam proses cerita ini Mara ditemani oleh karakter pendamping yaitu Narator. Narator inilah yang akan menggiring Mara untuk melangkah menuju jalan yang lebih baik. Karakter ini juga yang memberikan penjelasan dan eksposisi kepada pembaca mengenai kemalasan dan bagaimana untuk

mengatasinya. Narator akan menempatkan pembaca pada level yang sama dengan Mara. Sehingga setiap Narator memberikan motivasi dan nasehat untuk Mara maka motivasi dan nasehat tersebut berlaku pula untuk pembaca komik ini. Dengan demikian maka pembaca akan merasa memiliki koneksi dengan karakter Mara. Sehingga pembaca dapat menempatkan dirinya dengan karakter Mara dan ikut tumbuh dan berkembang untuk menjadi lebih baik dan keluar dari perilaku malas. Dipadukan dengan visual komik yang menarik dan kelebihan aspek visual dan audio pada komik digital dapat membuat pembaca merasakan pengalaman yang lebih unik dibandingkan dengan komik tradisional biasa.

Dari proses pencarian data dan analisis hingga pembuatan komik digital yang berjudul “Malas” ini dapat disimpulkan bahwa komik digital ini dapat menjadi solusi dari masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Komik digital ini dapat menyampaikan informasi kepada pembaca agar termotivasi dan dapat mengendalikan perilaku malasnya sekaligus dapat menjadi media hiburan yang dapat dinikmati dengan berbagai platform media digital.

B. Saran

Saran dari penulis selaku perancang komik digital berjudul “Malas” ini, adalah bagi mereka yang akan atau ingin merancang komik digital dapat menggunakan perancangan ini sebagai referensi untuk menciptakan komik digital lainnya. Begitu luasnya potensi dunia digital yang setiap harinya selalu berkembang dan berubah. Potensi komik digital ini sangatlah menarik sehingga penulis berharap untuk industri komik di Indonesia ini dapat memanfaatkan platform media digital dengan sungguh-sungguh sehingga industri komik di Indonesia dapat terus bersaing dan tidak kalah di kontestasi global. Dan bagi mereka yang ingin mencari referensi tentang kemalasan untuk diaplikasikan kepada hal lain selain komik juga dibolehkan untuk mencari referensi-referensi yang ada pada perancangan ini. Demikian salam komik Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Gi, Choi Myung. 2017. *Laziness is a Habit*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta. BP ISI Yogyakarta.

McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

McCloud, Scott. 2007. *Membuat Komik Rahasia Ber cerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. New York: Harper Collins Publishers.

Skripsi

Fadly Akhmad. 2019. *Perancangan Komik Digital Lakon “Rabine Panji”*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Hajar, Denny Ibnu. 2013. *Perancangan Komik Digital Interaktif dengan Judul Selamatkan Orangutan*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Webtografi

<https://kbbi.web.id/malas>, diakses pada (25/04/2021-10:19)

<https://kbbi.web.id/komik>. diakses pada (16/04/2021-16:00)

<https://kbbi.web.id/rancang-2>, diakses pada (10/04/2021-17:00)