

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Perancangan komik novel grafis ini dimulai dengan mengumpulkan data verbal maupun visual yang terkait dengan tema yang akan diangkat, lalu kemudian dianalisis terlebih dahulu dengan kebenarannya dengan melakukan wawancara dengan beberapa narasumber. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan untuk mendapatkan jenis visual dan gaya bercerita yang sesuai dengan target audiens, serta media yang akan mempengaruhi efektifitas pesan yang ingin disampaikan. Hal ini agar pesan dalam komik novel grafis dapat diterima dengan baik oleh target audiens yaitu generasi muda.

Komik novel grafis yang berjudul “Sejarah Sumur Mas : Kisah Berdirinya Kabupaten Banyumas” adalah salah satu bentuk perancangan untuk menyampaikan sejarah terbentuknya Sumur Mas yang ditujukan kepada generasi muda. Komik novel grafis ini dirancang dengan terstruktur agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Hasil yang didapatkan dari komik novel grafis ini agar generasi muda merasa bangga dan terus merawat budaya sejarah yang telah diperjuangkan oleh para leluhur mereka. Komik novel grafis ini juga dirancang dengan nuansa *fun* dengan harapan dapat menarik para generasi muda untuk membacanya.

Dalam perancangan komik novel grafis Sumur Mas ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi baik itu faktor pendukung maupun faktor penghambat. Faktor penghambat yang utama dalam perancangan komik novel grafis ini adalah dalam pencarian data. Kurangnya data literatur yang membahas tentang sejarah Sumur Mas baik di buku maupun jurnal lainnya, sehingga data mengenai sejarah Sumur Mas hanya didapat melalui narasumber saja yang memang sejarah tersebut bersifat cerita turun menurun.

6.2 Saran

Untuk memaksimalkan pesan yang disampaikan kepada target audiens perlu didukung oleh suatu perancangan media yang baik dan secara berkelanjutan agar dapat menjangkau target secara luas dengan harapan pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik.

Hadirnya komik novel grafis Sumur Mas ini di tengah kalangan masyarakat Banyumas akan memberikan wawasan khususnya kepada generasi muda tentang bagaimana terbentuknya Sumur Mas.

Semoga dalam perancangan ini dapat menambah wawasan kepada generasi selanjutnya dan akan berguna sebagai acuan dan pedoman dalam merancangan suatu media komunikasi visual berbentuk komik novel grafis. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu perbanyak referensi dari segi ilustrasi maupun cerita agar dapat menyempurnakan tujuan penelitian. Contohnya menggunakan gaya ilustrasi lain dalam perancangan cerita Sejarah Sumur Mas.