

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kajian visual tokoh pada komik Kartini karya Tati Nuari bertujuan untuk mendeskripsikan makna-makna yang terkandung dalam unsur-unsur visual tokoh komik, dengan kaitannya terhadap unsur penokohan komik dan sosok R.A Kartini. Berdasarkan analisis data dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Komik Kartini karya Tati Nuari adalah komik yang dibuat dengan tema sesuai dengan kriteria suatu kegiatan lomba komik dan dihubungkan dengan bentuk perjuangan yang dilakukan oleh sosok kaum perempuan untuk menyuarakan perubahan.
2. Berdasarkan elemen visual, komik Kartini karya Tati Nuari dibuat dengan bentuk-bentuk seperti komik lain pada umumnya tanpa ada kriteria khusus.
3. Berdasarkan pada gestur yang ditampilkan, menurut Tati Nuari tidak ada perbedaan antara Tokoh yang dibuatnya antara visual pada cover dan isi. Penggambaran pada cover dibuat demikian dengan tujuan memberi kesan agar menarik, namun menurut pandangan peneliti perbedaan visual gestur tokoh antara *cover* dan isi menimbulkan kesan karakter tokoh yang berbeda.

4. Berdasarkan pada pebandingan visual antara Tokoh Kartini Karya Tati Nuari dan R.A Kartini, perbedaan terlihat karena sosok Kartini yang dibuat oleh Tati Nuari memang tidak menggambarkan sama secara visual, namun lebih mengarah pada semangat perjuangannya. Selain itu, peneliti menemukan satu bagian visual yang agak serupa yaitu pada bentuk garis mata.
5. Berdasarkan pada aspek Hibridisasi, komik Kartini karya Tati Nuari menggunakan gaya manga dengan adanya sedikit unsur lokal yaitu pada pakaian yang dikenakan oleh Kartini. Selain hal tersebut Komik Kartini karya Tati Nuari lebih bereksan seperti komik manga Jepang.
6. Berdasarkan pada aspek Apropriasi, tokoh komik Kartini karya Tati Nuari mengambil sosok R.A Kartini berdasarkan pada jiwa semangat juangnya saja. Penggambaran Kartini vesri Tati Nuari perlu diperhatikan dari gaya berpakaian dan sikap tubuh tokoh, sebab R.A Kartini dikenal sebagai sosok tokoh pahlawan Nasional yang memiliki kesan lembut dan berpenampilan rapi.

## **B. Saran**

1. Bagi Mahasiswa Seni Rupa

Hendaknya skripsi ini dapat dijadikan sarana pembelajaran dalam menganalisa unsur-unsur visual dari sebuah karya komik khususnya pada visualisasi tokoh komik, sehingga dapat dikembangkan dengan selanjutnya dengan berbagai metode yang ada. Selain itu sulitnya mendapatkan

rujukan ilmiah mengenai unsur visual komik dapat dijadikan sebuah bahan penelitian agar dapat lebih memperbanyak rujukan baru dalam penelitian khususnya terkait pada komik. Selain itu kekurangan peneliti dalam mengolah dan proses pengumpulan data wawancara dapat dijadikan pelajaran bagi mahasiswa yang hendak mengumpulkan data melalui proses wawancara hendaknya memberanikan diri untuk mengajukan pertanyaan lebih mendalam.

## 2. Bagi Komikus/Illustrator

Dalam membuat desain tokoh maupun menggambarkan ilustrasi tokoh hendaknya memperhatikan unsur komik dan konsep pembuatan komik, sehingga perancangan tokoh tidak semata-mata menarik dari segi visual namun jika dikaji secara ilmiah dapat dipertanggung jawabkan materi desain dan penyusunannya. Perancangan tokoh komik hendaknya didasari dengan teori yang sesuai guna mencapai desain yang sesuai dengan target yang ditentukan, sehingga dapat diterima dengan khalayak untuk membawa nilai pesan pendidikan .

