

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan webkomik Tanjung Kodok didasari oleh tujuan untuk melestarikan cerita rakyat lokal dari Paciran, Lamongan, yang belum banyak dikenal generasi muda, khususnya usia 18–25 tahun. Cerita Tanjung Kodok yang berkembang secara lisan memiliki potensi besar untuk diangkat kembali dalam bentuk media modern agar lebih mudah diakses, dipahami, dan diapresiasi. Penelitian ini menemukan bahwa salah satu penyebab rendahnya pemahaman terhadap cerita tersebut adalah kurangnya dokumentasi visual serta tidak adanya media yang relevan dengan gaya konsumsi informasi generasi saat ini.

Melalui pendekatan metode ATUMICS (Adaptation, Transformation, Unification, Modernization, Interpretation, Creation, Spiritualization), cerita Tanjung Kodok berhasil diadaptasi ke dalam bentuk webkomik dengan gaya visual modern tanpa menghilangkan unsur budaya dan nilai moral di dalamnya. Cerita ini dikembangkan melalui pendekatan isekai, di mana dua tokoh dari dunia modern masuk ke dalam dunia legenda, memberikan perspektif yang lebih segar dan memungkinkan pembaca untuk melihat konflik budaya dari sudut pandang remaja masa kini.

Pemilihan media webkomik didukung oleh hasil kuisisioner dan observasi yang menunjukkan bahwa audiens usia 18–25 tahun lebih tertarik pada media berbasis visual, khususnya yang dapat diakses secara digital dan memiliki unsur cerita yang relatable. Genre yang dipilih, yakni romance-fantasy dengan konflik hubungan tak direstui, terbukti menarik minat pembaca muda dan menjadi jembatan efektif untuk menyisipkan pesan moral seperti pentingnya restu, tanggung jawab pribadi, dan konflik antara perasaan dan norma sosial.

Secara visual, karakter dirancang dengan menggabungkan unsur tradisional dan modern. Misalnya, penggunaan elemen pakaian khas pesisir serta desain tokoh yang tetap mengikuti selera visual remaja masa kini. Tipografi, komposisi panel, serta pewarnaan disesuaikan untuk platform digital seperti Webtoon dan Instagram. Desain karakter juga melalui tahapan validasi melalui Google Form untuk menyesuaikan dengan preferensi target audiens.

Dari sisi metodologi, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan kuisisioner. Wawancara dilakukan dengan budayawan Muhammad Zuhdi Amin yang juga merupakan penulis artikel cerita Tanjung Kodok di situs Sastranusa dan pencipta teater Prahara Tanjung Kodok. Dari narasumber tersebut, diperoleh versi cerita yang menjadi dasar naratif webkomik ini. Selain itu, wawancara dengan ahli komik (Azril Fadhillah, komikus Caravan 97) memberikan masukan teknis penting terkait visual storytelling, desain karakter, serta strategi promosi yang sesuai dengan pasar remaja.

Secara keseluruhan, perancangan ini menunjukkan bahwa pendekatan visual modern yang dikombinasikan dengan narasi lokal dapat menjadi solusi efektif dalam pelestarian budaya. Webkomik Tanjung Kodok tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga menjadi sarana edukatif yang membangun kembali rasa memiliki terhadap cerita rakyat di kalangan generasi muda

5.2 Saran

Dalam pengembangan lebih lanjut, disarankan agar cerita Tanjung Kodok tidak hanya dikembangkan dalam media webkomik, tetapi juga dapat diadaptasi ke bentuk media lainnya seperti animasi, teater digital, atau video pendek edukatif untuk memperluas jangkauan edukasi budaya. Selain itu, penting untuk melibatkan komunitas lokal, instansi pendidikan, dan pelaku seni budaya dalam upaya pelestarian cerita rakyat secara kolaboratif.

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan pendokumentasian yang lebih luas terhadap versi-versi lain dari cerita Tanjung Kodok melalui studi etnografi atau pendekatan sastra lisan, agar kekayaan variasi cerita ini dapat terus dilestarikan. Selain itu, proses validasi desain dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak responden lintas daerah untuk memperoleh preferensi yang lebih representatif.