

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Terdapat lima elemen yang kurang merepresentasikan komik sehingga klaim akun @taulebih.id tidak sepenuhnya benar, yaitu: (1) panel yang hanya sebatas gaya; (2) onomatope yang kaku dan tiga diantaranya tampak berlebihan dalam konteks yang mengharuskan sopan; (3) pemilihan gabungan kata dan gambar yang banyak menggunakan kata-spesifik sehingga kurang melibatkan pembaca; (4) terdapat tiga postingan yang tidak memenuhi unsur sekuensial dalam gambar visual storytellingnya; (5) dan pemilihan latar dan suasana yang penggunaan warnanya tidak memiliki korelasi dengan kondisi dan suasana dalam alur cerita serta mayoritas visual terjebak dalam keadaan pengambilan gambar *close up* dengan sudut pandang *eye level*.

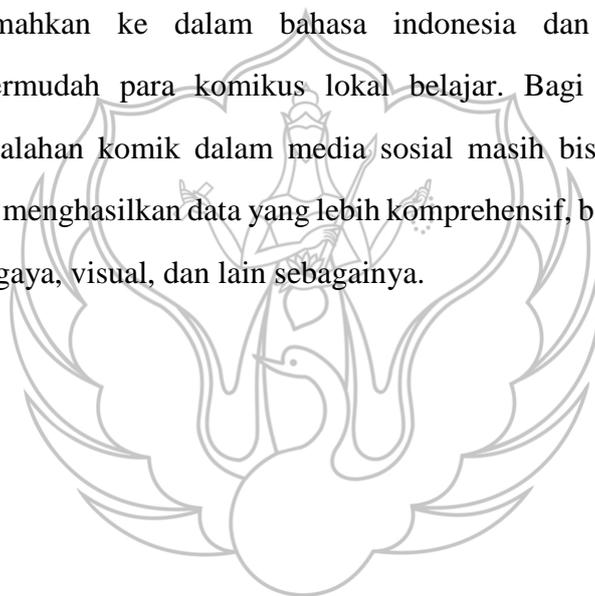
Kecenderungan dalam penggunaan teks yang lebih banyak menunjukkan bahwa akun @taulebih.id masih banyak menggunakan bahasa verbal untuk menjelaskan gagasannya. Mereka tidak menggunakan bahasa visual untuk menjelaskan informasi yang dibuktikan dari banyaknya bahasa visual seperti adegan yang diulang-ulang. Hal tersebut dipengaruhi oleh masyarakat Indonesia sendiri yang bahasa visual hanya menjadi elemen artistik untuk memperindah suatu gagasan. Berbeda dengan masyarakat barat yang berbagai iklannya minim menggunakan bahasa verbal. Bahasa visual pada akun @taulebih.id menjadi tidak begitu penting sehingga mengingkari spirit pada komik itu sendiri. Justru visual yang diklaim sebagai komik justru lebih cocok disebut infografis untuk beberapa postingannya.

Peneliti mendapati dua kesulitan selama penelitian berlangsung, yaitu pengkajian komik dalam media sosial masih tergolong sedikit dan buku-buku yang membahas tentang teori komik dalam perspektif seni juga masih

terbatas. Baik itu di toko *offline* maupun *online* masih jarang ditemukan apalagi yang terjemahan indonesianya.

B. SARAN

Bagi kreator akun, banyak elemen yang masih bisa diperbaiki dan dieksplorasi supaya visual yang ditampilkan tidak hanya sebatas gaya namun juga ekspresi supaya tidak menghasilkan komik yang monoton. Keterlibatan pembaca juga perlu dipertimbangkan dalam pemilihan *visual storytelling*. Bagi penerbit, ada baiknya buku-buku ilmu terkait komik mulai diterjemahkan ke dalam bahasa indonesia dan diperbanyak untuk mempermudah para komikus lokal belajar. Bagi peneliti selanjutnya, permasalahan komik dalam media sosial masih bisa diteliti lebih lanjut supaya menghasilkan data yang lebih komprehensif, baik itu kecenderungan dalam gaya, visual, dan lain sebagainya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Nasrullah, Rulli. 2017. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scott. 2022. *Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- McCloud, Scott. 2008. *Membuat Komik: Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Bajraghosa, Terra. 2009. *Onomatopoe Komik Indonesia*. Yogyakarta: BP ISI.
- Enterprise, Jubilee. 2021. *Instagram untuk Bisnis, Hobi, dan Desain Grafis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Penelitian Tugas Akhir

- Prayoga, Afrilya Puji. 2018. *Kajian Semiotika Kartun Komik MICE dalam Buku Indonesia Banget 2*. (Skripsi Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta)
- Dwiantoro, Edi. 2020. *Representasi Wacana Kritik Politik Indonesia dalam Visual Kartun Komik Mice Cartoon Bertema Pandemi Corona*. (Skripsi Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta)
- Zakia, Qory. 2015. *Karakteristik Visual Komik Fantasi Penerbit Koloni*. (Skripsi Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta)
- Karenobel, Garit. 2017. *Perancangan Komik Musa Membebaskan Bangsa Israel Berdasarkan Al-Kitab sebagai Media Edukasi Rohani kepada Anak*. (Skripsi Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta)

Honestianto, Setiadi. 2019. *Kajian Visual Desain Karakter Komik The Grand Legend Ramayana*. (Skripsi Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta)

Laman:

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/07/berapa-lama-masyarakat-global-akses-medsos-setiap-hari>, diakses pada 3 Februari 2023

<https://www.merdeka.com/peristiwa/kpai-korban-kekerasan-seksual-paling-tinggi-dialami-di-tingkat-sekolah-dasar.html>, diakses pada 3 Februari 2023

<https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-sebanyak-167-juta-pada-2023>, diakses pada 3 Februari 2023

http://file.upi.edu/Direktori/FPSD/JUR._PEND._SENI_RUPA/197206131999031-BANDI_SOBANDI/1-BBM_Seni_Rupa_Dasar/Modul_8/Backup_of_KB2_Kritik_Karya_Seni_Rupa.pdf, diakses 16 Januari 2024

