

BAB V PENUTUP

Kenakalan remaja merupakan problematika dalam berkehidupan yang bermula pada pola asuh orang tua. Pola asuh yang cenderung keliru seperti halnya otoriter akan menciptakan salah satu contoh bentuk kenakalan remaja yakni fenomena klitih khususnya yang sedang marak di Yogyakarta. Penulis memiliki ide tentang kenakalan remaja berawal dari rasa paranoid yang kerap melihat spion berharap tidak diikuti oleh para klitih. Rasa tidak aman tersebut memacu sebuah ide tentang karakter fiksi yang dilatar belakangi oleh kenakalan remaja serta pola asuh orang tua yang buruk. Penulis memotret fenomena tersebut dalam penciptaan karya seni grafis cetak saring serta dituturkan melalui gaya komik, yang diperankan dengan tokoh fiktif bernama Obah sebagai representasi sebuah kenakalan remaja. Kenakalan remaja yang diperankan Obah ini berdasarkan alur atau *plot* cerita yang penulis rancang sehingga penuturan mampu tersampaikan ke *audience*. Karakter-karakter yang ada di dunia cerita Obah menggunakan topeng Nusantara untuk menekankan bahasa visual dalam hal ini ekspresi. Obah didesain sebelumnya dengan sketsa kasar untuk memperkuat isi pesan moral yang terkandung dalam isi cerita, yang mana Obah digambarkan dengan ciri khas rambut seperti daun semanggi yang akan terus tumbuh seiring bertambahnya usia. Pembabakan alur cerita tak luput untuk dirangkai dengan metode yang dikenal sebagai *3 act structure* untuk membentuk suatu cerita yang utuh agar dapat tersampaikan pula makna isi cerita Obah. Penggayaan pada visual memakai gaya *manga* yang merupakan budaya Jepang dan penggayaan pada komik menggunakan gaya *silent comic* atau dikenal sebagai komik bisu. Visual-visual yang telah dipaparkan tersebut diwujudkan melalui teknik cetak saring atau sablon raster dengan media kertas. Setiap karya tidak ada yang sempurna oleh karena itu penulis terus belajar untuk meningkatkan kualitas karya sehingga dapat dinikmati oleh *audience*. Karya-karya telah dipaparkan sebelumnya mengandung pesan moral bahwa pola asuh orang tua berperan penting dalam tumbuh kembang anak, salah perlakuan kepada anak dapat memberikan dampak yang fatal bila tidak ditangani secepatnya. Karya favorit penulis yang sangat mewakili ide gagasan pengkaryaan ini adalah karya nomor 2 dan 3 yakni menceritakan orang tua Obah yang tidak harmonis, ayahnya melakukan

kekerasan rumah tangga serta Obah yang telah tumbuh menjadi anak-anak sedang belajar huruf abjad namun mendapat perlakuan kasar terhadap ibunya karena tidak mampu belajar membaca. Pada 2 karya tersebut unsur pola asuh orang tua tersoroti sesuai dengan keinginan penulis saat berkarya dan dikerjakan secara maksimal. Penulis merasa bahwa kekurangan terdapat pada jam terbang dalam berkarya sablon serta enggan untuk mencoba teknik baru selain raster. Hal ini didukung dengan situasi yang mana penulis musti bekerja untuk *budgeting* terhadap pengkaryaan. Manajemen waktu antara bekerja dan berkarya pada tugas akhir memberikan dampak besar dalam proses penciptaan ini. Perjuangan bekerja dan berkarya tugas akhir menjadi pengalaman penulis yang baru. Penulis berharap karya-karya ini menjadi inspirasi bagi pembaca atau penikmatnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, Solichin. *Kamus Webster*. 1997. Penerbit Erlangga: Jakarta
- A.A.M. Djelantik. 2001. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Guynes, S. A. 2014. *Four-color Sound: A Peircean Semiotics of Comic Book Onomatopoeia*. *Public Journal of Semiotics*, 6(1), 58-72.
- Hurlock, E. B. 1978. *Children Development (6th ed.)*. Yokyo : McGraw Hill.
- Handayani, D. S., Sulastri, A., Mariha, T., & Nurhaeni, N. 2017. *Penyimpangan Tumbuh Kembang Anak dengan Orang Tua Bekerja*. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 20(1), 48-55.
- Kartika, D. S., & Ganda, N. 2004. *Memahami Seni dan Estetika*. Rekayasa Sains: Bandung.
- Kartika, D. S. 2017. *Seni Rupa Modern (Edisi Revisi)*. Rekayasa Sains: Bandung
- Kusrahmadi, S. 2007. *Pentingnya Pendidikan Moral Bagi Anak Sekolah Dasar. Dinamika Pendidikan*. Kepustakaan UNY.
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, Scott. 2008. *Mencipta Ulang Komik*. Edisi Revisi. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Milawasri, F. A. 2017. *Analisis Karakter Tokoh Utama Wanita dalam Cerpen Mendiang Karya SN Ratmana*. *Jurnal Bindo Sastra*, 1(2), 87-94.
- Nurhidayati, N. 2017. *Hakikat Plot dan Pengembangannya dalam Karya Sastra*. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 3(3), 493-500.

Putra, Ahmad; Suryadinata, Sartika. 2020. *Menelaah Fenomena Klitih di Yogyakarta Dalam Perspektif Tindakan Sosial dan Perubahan Sosial Max Weber*. Asketik: Jurnal Agama dan Perubahan Sosial.

Rosidi, Ajip. 1993. *Terkenang Topeng Cirebon*. Dunia Pustaka Jaya.

Sanyoto, S. E. 2010. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Jalasutra.

Santrock, J. W. 2003. *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.

S.Sunarwiyati, dan Sartono, 1985, *Pengukuran Sikap Masyarakat terhadap Kenakalan Remaja di DKI Jakarta*, Jakarta: Universitas Indonesia.

Susanto, Mikke, 2011, *Diksi Rupa*, DictiArt Lab, Yogyakarta.

Tanama, A. C. Andre. 2020. *Cap Jempol Seni cetak Grafis Dari Nol*. Yogyakarta: Penerbit SAE.

Taib, B. Dewi, M.,U., dan Yulianti, B. 2020. *Analisis Pola Asuh Otoriter Orang Tua Terhadap Perkembangan Moral Anak*. Jurnal Ilmiah, 2(2).

Tompkins, Gaile E. dan Hoskissons, Kenneth. 1991. *Language Arts: Content and Teaching Strategies*. New York: Macmillan Publishing Company.



DAFTAR LAMAN

<https://www.kompas.com>, *Awal Mula Yogyakarta Dijuluki Kota Pelajar*, diakses pada 30 Agustus 2022 pukul 22.45.

<https://www.britishmuseum.org/blog/8-manga-genres-you-need-know>, diakses pada 31 Agustus 2023 pukul 18.19.

<https://www.britannica.com/art/stenciling>, *Stencil*, diakses pada 24 September 2023 pukul 22.32.

<https://www.orami.co.id/magazine/manfaat-dan-bahaya-kaporit>, diakses pada tanggal 15 November 2023 pukul 23.47.

<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>, *What is Creating Design—Tips on Creating Iconic Characters*, diakses pada tanggal 22 November 2023 pukul 15.57.

<https://studiobinder.com/blog/three-act-structure/>, diakses pada tanggal 7 September 2023 pukul 14.13.

<https://www.zthecreative.com/blog/2018/2/9/artists-guide-how-to-use-screentone-paper-traditionally>, diunduh 18 Oktober 2023 pukul 13.10.

