

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Beberapa mahasiswa yang berasal dari luar Yogyakarta tidak terbiasa dengan proses adaptasinya selama berkuliah di Yogyakarta, karena budaya dan bahasanya sangat berbeda. Mahasiswa yang tidak dapat beradaptasi dengan baik dapat stress dan jadi kesulitan dalam menjalankan kuliahnya.

Dari permasalahan yang telah didapat, dan untuk menghindari hal-hal buruk yang dapat dialami mahasiswa perantau yang ada di Yogyakarta, dibutuhkan suatu hiburan yang mudah diakses, salah satunya adalah komik web. Ide utamanya ialah dengan menyisipkan tips adaptasi kuliah di Yogyakarta yang dikemas dalam satu cerita komik web ber-genre *slice of life*.

Genre *slice of life* salah satu tema cerita yang cukup digemari dikalangan pembaca webtoon Indonesia. Puluhan judul dengan genre yang sama menjadikan persaingan komik web semakin ketat. Maka, dibutuhkan cerita dan visual yang menarik perhatian pada target audience. Gaya gambar yang sederhana menjadikan komik web genre *slice of life* memberikan kesegaran visual pada pembaca, salah satunya pembaca mahasiswa. Dengan ini, perancang menciptakan temuan, yakni pemilihan warna komik web yang senada dengan tema *vintage-retro*, pemberian mood pada karakter komik, serta model karakter yang berbeda dibanding model karakter komik dengan tema cerita serupa, hingga memberikan sentuhan khas tersendiri pada karya komik web *Rantau Pantau*. Gaya karakter yang berbeda dipandang cukup *fresh* pada pembaca mahasiswa sehingga ketertarikan terhadap komik web *Rantau Pantau* meningkat.

Konklusi yang diambil pada komik web adalah mahasiswa yang ingin berkuliah di Yogyakarta namun berasal dari daerah yang jauh tidak perlu takut untuk beradaptasi di Yogyakarta, selama tetap menjalani kehidupan rantau dengan positif *thingking* dan membiasakan diri di Yogyakarta secara pelan-pelan. Komik web berjudul *Rantau Pantau* diharapkan dapat dinikmati oleh mahasiswa yang sedang atau akan merantau di Yogyakarta dan bisa menyelesaikan permasalahan adaptasi di Yogyakarta.

## B. Saran

Karya dari komik yang diunggah pada *platform* komik web memang beraneka ragam, baik disortir dari *genre*, gaya bercerita, sampai gaya visual. *Genre* yang diangkat, yakni *genre slice of life*, sudah membawa ratusan judul komik hingga harus bersaing dengan perancangan komik web *Rantau Pantau*. Komik web yang diunggah ke internet juga perlu akses internet yang cukup baik, sehingga pembaca dapat mengunggah komik web dengan cepat tanpa hambatan. Kemudian, target demografi yang diusungkan pada komik web ini hanya terbatas pada daerah Yogyakarta.

Platform komik web yang beredar di internet ada beraneka macam dari seluruh dunia. Namun, diantara banyaknya platform komik web yang memiliki lisensi publikasi legal di Indonesia, hanya satu platform saja yang dapat menerima komikus web indie mengunggah karyanya secara gratis tanpa perlu memiliki nama terlebih dahulu. Diharapkan industri kreatif Indonesia, terutama dalam ranah komik web, bisa mengembangkan jaringan kepada calon-calon komikus supaya dapat berkarya hingga dapat dikenal banyak orang.

Bagi komikus ataupun perancang yang berencana untuk menciptakan komik web dengan topik ataupun tema yang serupa, ada beberapa prinsip yang dilakukan dalam menciptakan komik web, yakni mengidentifikasi tujuan pembuatan dan masalah yang akan dipecahkan sebelum memulai untuk menulis, kemudian dilanjutkan dengan riset data, lalu penentuan skenario permasalahan dengan target audience serta mempertimbangkan perspektif mereka. Menuju konsep kreatif, perancangan mulai mempertimbangkan gaya visual dan gaya bahasa berdasarkan studi visual dari riset yang sudah dilakukan. Diharapkan, perancangan komik web mengenai tips adaptasi kuliah di Yogyakarta bagi mahasiswa perantau ini dapat dijadikan referensi untuk diaplikasikan kepada perancangan ataupun penelitian lain dengan topik serupa, dan bisa mengembangkan budaya dan industri komik web dalam ranah desain komunikasi visual.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Anggraini, Lia., Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Bonneff, Marcel. 1976. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- McCloud, Scout. 2001. *Memahami Komik* (S. Kinanti, Terjemahan). Jakarta: Gramedia Kepustakaan Utama.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: KATA BUKU.
- Naim, Mochtar. 1979. *Merantau: Pola Migrasi Suku Minangkabau*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Huruf dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2017. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Penerbit Jalasutra.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

### Jurnal dan Skripsi:

- Apriliani, K., R. Setiawati., D M Ningtyas, dkk. 2022. *Analisis User Experience pada Aplikasi Line Webtoon*. *Jurnal KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2): 403-410.
- Darajat, K. Dzakyah. 2021. *Perancangan Komik Web Kehidupan Sehari-hari di Pondok Pesantren Modern*. *Skripsi*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Devinta, M., Nur H., Grendi H. 2015. *Fenomena Culture Shock (Gegar Budaya) pada Mahasiswa Perantauan di Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan Sosiologi, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Fauzia. N., Shanty K. 2020. *Dinamika Kemandirian Mahasiswa Perantauan*. *Jurnal Al Husna*, 1(3): 167-181.
- Guritno, A. Listyo. *Adaptasi Sosial Mahasiswa Rantau dalam Dunia Hiburan Malam*. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Helmi, A. Fadhillah. 1999. *Beberapa Teori Psikologi Lingkungan*. *Buletin*

*Psikologi*, 7(2): 7-19.

Husna, Khutmul. 2019. *Perancangan Komik Web sebagai Panduan dan Tips Membuat Komik Web. Skripsi*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Marta, S. 2014. *Konstruksi Makna Budaya Merantau di Kalangan Mahasiswa Perantau. Jurnal Kajian Komunikasi*, 2(1):27-43.

Putra, G.L.A.K., Gede Pasek Putra A.Y. 2019. *Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi dalam Media Sosial. Jurnal Nawala Visual* 1(1): 1-8.

Salsabhilla, A., Ria U Panjaitan. 2019. *Dukungan Sosial dan Hubungannya dengan Ide Bunuh Diri Mahasiswa Rantau. Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(1): 107-114.

Sugiyanto. 2004. *Yogyakarta Kota Pendidikan dan Ekonomi Alternatif. Cakrawala Pendidikan*, 3(XXIII): 524.

Wijaya, P. Yunita. 1999. *Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual. Jurnal NIRMANA*, 1(1): 47-54.

Yonkie, Andrew., Agus Nugroho. 2017. *Unsur-Unsur Grafis dalam Komik Web. Jurnal Dimensi DKV*, 2(2):123-134.

Webtografi:

Li, Jaka. 2023. *Tidak Hanya Kejadian Alam, Awan dan Petir Miliki Makna Simbol yang Kuat di Agama Hindu*. <https://www.jakartainsider.id/khazanah/7318982945/tidak-hanya-kejadian-alam-awan-dan-petir-miliki-makna-simbol-yang-kuat-di-agama-hindu>, diakses tanggal 17 Oktober 2023, diakses tanggal 17 Oktober 2023.

Puspita, Arum. 2022. *Fakta Mahasiswa Meninggal Akibat Makan Mie dan Begadang, Ini Kronologi dan Penyebab Sebenarnya*. [https://surabaya.tribunnews.com/2022/12/23/fakta-mahasiswa-meninggal-diduga-akibat-makan-mie-dan-begadang-ini-kronologi-penyebab-sebenarnya?page=all&\\_ga=2.6337713.2091942383.1678694079-222617309.1675389282](https://surabaya.tribunnews.com/2022/12/23/fakta-mahasiswa-meninggal-diduga-akibat-makan-mie-dan-begadang-ini-kronologi-penyebab-sebenarnya?page=all&_ga=2.6337713.2091942383.1678694079-222617309.1675389282), diakses tanggal 13 Maret 2023.

Riadi, Muchlisin. 2020. *Komik (Pengertian, Unsur, Jenis, dan Teknik Pembuatan)*.

<https://www.kajianpustaka.com/2020/08/komik-pengertian-unsur-jenis-dan-teknik-pembuatan.html>, diakses tanggal 21 Maret 2023.

Wawancara:

Amalia Rachmadana (22 tahun). Mahasiswa. Yogyakarta. 5 Maret 2023.

Chen (21 tahun). Mahasiswa. Yogyakarta. 4 Maret 2023.

