

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kearifan lokal perlu dilestarikan agar menjadi bagian dari identitas masyarakat Indonesia dari setiap daerah. Dengan mengandalkan teknologi dan akses internet, sifat generasi Z yang cenderung takut ketinggalan, juga gaya hidup Generasi Z yang gemar membaca komik digital, komik web yang diunggah ke Line Webtoon menjadi pilihan yang tepat untuk mengajak generasi Z terjun ke dalamnya.

Dalam proses produksi komik web Enak Gak Enak, penulis mengalami beberapa kendala yang dialami seperti riset tentang kearifan lokal, mitos, dan tradisi Solo Raya. Kearifan lokal yang dipilih diantaranya memiliki kesamaan dengan kearifan lokal di daerah lain seperti daerah Gunungkidul, dan sebagian besar wilayah Jawa Tengah. Fokus dalam cerita web komik Enak Gak Enak adalah suasana pedesaan dan budayanya, namun tetap mengandung unsur komedi kekinian yang membuat komik web Enak Gak Enak kurang kental budaya Jawanya. Di samping itu, penulis dapat belajar berproses dalam menciptakan media yang lebih akurat agar karya selanjutnya lebih matang lagi.

Komik web Enak Gak Enak menceritakan tentang kehidupan Mara, si gadis kota besar yang diajak suaminya Tresna, untuk tinggal di desa di daerah Solo Raya. Dengan mengajak orang tuanya ikut tinggal di sana, Mara dan orang tuanya Bersama-sama menyaksikan bagaimana kehidupan pedesaan yang penuh dengan kearifan lokal. Episode spesial ke 67 menceritakan tentang Pak Doyo yang kaget dengan soto kering, makanan khas Klaten yang cukup aneh karena soto yang biasanya basah, di sana dimakan kering. Episode ke 68 membahas tentang Panjang Ilang yang dibuat oleh Pak Tarjo untuk keperluan pernikahan warga desa. Episode ke 69 membahas tentang anak kecil yang diberi obat tradisional penangkal roh jahat yang sering dinamakan “pupuk”. Episode ke 70 tentang Pak Doyo yang girang sekaligus kaget karena ibu-ibu akan menjenguk warga yang sakit menggunakan kereta kelinci. Episode ke 71 membahas tentang sawah Pak Joko yang siap panen dan dilakukannya acara wiwit sebagai bentuk terima kasih ke dewi penjaga pertanian.

Dalam proses perancangan ini, penulis mendapat pengalaman baru bertemu dengan pengrajin anyaman janur langsung, bercengkerama dan membahas bagaimana Panjang Ilang harus ada dalam acara pernikahan. Komik ini dirancang dan diterbitkan dengan respon yang bagus. Masih banyak generasi Z yang mau belajar dan suka dengan kearifan lokal yang ada di Indonesia khususnya Solo Raya.

Walau banyak kesulitan yang terjadi, penulis berkesempatan untuk belajar dalam menyisipkan konten budaya dan riset yang lebih mendalam untuk kebutuhan hiburan dan edukasi pembaca komik web.

## **B. Saran**

Penulis sadar, tema yang diangkat perlu riset dan pengamatan lebih agar apa yang disampaikan bisa tersampaikan dengan baik ke pembaca komik web. Namun, kearifan lokal yang penulis angkat masih dibumbui dengan unsur komedi sehingga memungkinkan pembaca kurang fokus mencerna edukasi di dalamnya. Penulis berharap perancangan selanjutnya dapat mengangkat tema yang sama namun dengan kemasan yang lebih detail serta menggambarkan kehidupan Solo Raya atau Jawa Tengah yang lebih *medhok* lagi. Unsur-unsur kearifan lokal dan visual yang diperkental lagi diharapkan mampu menjadi sarana bacaan yang lebih *epic* dan edukatif.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Achmad, S. W. (2017). *Asal-usul & Sejarah Orang Jawa*. Araska.
- Bajraghosa, T. (2020). *Onomatope Komik Indonesia*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Dewabrata, E. P. (n.d.). *Tatanan Baru Rangkaian Janur Gaya Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Greetz, H. (1985). *Keluarga Jawa*. PT Grafiti Pers.
- Kayang, U. (2019). *Keping-keping Kota*. Bassabasi.
- Koentjaraningrat. (1984). *Kebudayaan Jawa*. Balai Pustaka.
- Magnis, F., & SJ, S. (2001). *Etika Jawa*. Gramedia.
- Maharsi, I. (2011). *Komik*. Dwi Quantum.
- Maharsi, I. (2014). *Komik: dari Wayang Beber sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi - Quantum.
- McCloud, S. (1993). *Memahami Komik*.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Harper Collins Publisher .
- Rahadian, B. T. (2021). *Komik Media Yang Terus Bergerak*. Jejak Pustaka.
- Sutardi, T. (2007). *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya untuk Kelas XI Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Program Bahasa*. PT Setia Purna Inves.
- Soedarso, N. (2015). *Komik: Karya Sastra Bergambar*. Humanoira Binus.
- Taufan Andi; dkk. (2023). *Kearifan Lokal (Local Wisdom) Indonesia*. Widina Media Utama.
- Tim Penulis RH. (2024). *Renungan Harian*. RH - Yayasan Pelayanan Gloria.
- UNY. Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah. (n.d.). *Kejawen*. Narasi.

### Jurnal

- Pingge, H. D. (2017). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba*.
- Purnomo, A., Asitah, N., Rosyidah, E., Septianto, A., Daryanti, M. D., & Firdaus, M. (n.d.). Generasi Z Sebagai Generasi Wirausaha.
- Purnomo, F. A. (2016). PEMBUATAN GAME EDUKASI PETUALANGAN SI GEMUL SEBAGAI PEMBELAJARAN PENGENALAN DAERAH SOLO RAYA PADA ANAK. *Simetris*.

Ramadhan, B. S. (2020). Kajian Industri Komik Daring Indonesia. *Jurnal Seni Rupa Warna*.

### Internet

CNN Indonesia. (2020, October 04). *Alasan Webtoon Paling Laris di Indonesia*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtun-paling-laris-di-indonesia>

Art Rocket. (n.d.). *Art Rocket*. Retrieved from clipstudio.net: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/157055>

Syauqi, A. H. (n.d.). *DetikFood*. Retrieved from food.detik.com: <https://food.detik.com/info-kuliner/d-6383202/unik-di-klaten-ada-kuliner-soto-kering-yang-eksis-sejak-1974>

