

PERANCANGAN KOMIK WEB “ENAK GAK ENAK” REPRESENTASI KEARIFAN LOKAL PEDESAAN SOLO RAYA



PERANCANGAN

Oleh

Aditiya Wahyu Budiawan

NIM: 1712447024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN KOMIK WEB “ENAK GAK
ENAK” REPRESENTASI KEARIFAN LOKAL
PEDESAAN SOLO RAYA**



PERANCANGAN

Oleh

Aditiya Wahyu Budiawan

NIM: 1712447024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2024

Tugas Akhir Perancangan Karya Desain Berjudul :

PERANCANGAN KOMIK WEB “ENAK GAK ENAK” REPRESENTASI KEARIFAN LOKAL PEDESAAN SOLO RAYA diajukan oleh Aditiya Wahyu Budiawan, NIM 1712447024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 3 Juni 2024 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP. 19740730 199802 2 001 /NIDN. 0030077401

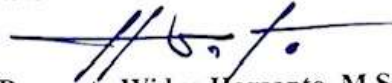
Pembimbing 2



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19850103 201504 1 001 /NIDN. 0030198507

Cognate



Dr. Pravanto Widyo Harsanto, M.Sn.

NIP. 19630211 199903 1 001 /NIDN. 0011026307

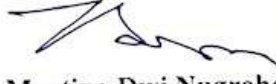
Ketua Program Studi



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1002 /NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan Desain




Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 /NIDN. 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP/ 19701019 199903 1 001 /NIDN. 0019107005

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA**

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

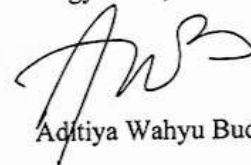
Nama Lengkap : Aditiya Wahyu Budiawan

Tempat, Tanggal Lahir : Klaten, 08 Juni 1996

Nomor Induk Mahasiswa (NIM) : 1712447024

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan Karya Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Komik Web “Enak Gak Enak” Representasi Kearifan Lokal Pedesaan Solo Raya”** merupakan hasil karya tulis saya sendiri untuk menyelesaikan salah satu persyaratan menyelesaikan Pendidikan jenjang Strata Satu (S-1) pada Fakultas Seni Rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan Program Studi Komunikasi Visual. Karya ini belum pernah dipublikasikan ataupun diajukan sebelumnya. Jika terdapat karya atau tulisan orang lain, penulis akan mencantumkan sumber dengan jelas. Demikian pernyataan saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 25 Juni 2024



Aditiya Wahyu Budiawan

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aditiya Wahyu Budiawan
Nomor Induk Mahasiswa (NIM) : 1712447024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Komik Web “Enak Gak Enak” Representasi Kearifan Lokal Pedesaan Solo Raya”**, dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk

1. Memberikan hak loyalty kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya untuk pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Juni 2024



Aditiya Wahyu Budiawan

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karunia-Nya, serta memberikan kesehatan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komik Web “Enak Gak Enak” Representasi Kearifan Lokal Pedesaan Solo Raya” ini dengan sebaik-baiknya sebagai syarat penilaian mata kuliah Tugas Akhir dan penyelesaian studi S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancangan tugas akhir komik web tentang kearifan lokal Solo Raya yang penulis rancang ditujukan untuk generasi z sebagai bahan bacaan edukasi dan hiburan yang mengenalkan kearifan lokal Solo Raya. Penulis sadar bahwa karya yang dirancang masih jauh dari kata sempurna sehingga kritik dan saran yang membangun dari pembaca diperlukan untuk bahan evaluasi penulis. Akhir kata, penulis berharap semoga perancangan ini dapat berkontribusi dan bermanfaat bagi siapapun terutama dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta, 25 Juni 2024



Aditiya Wahyu Budiawan

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kehadirat Allah SWT, yang melimpahkan anugerah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat mengerjakan perancangan ini sampai akhir. Perancangan ini tidak akan berjalan lancar tanpa dukungan dan bantuan para pihak yang membantu penulis, sehingga penulis menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi, M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, M.Sn., M.A., Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
4. Hesti Rahayu, S.Sn., M.A., Dosen pembimbing pertama yang memberi arahan dan menjelaskan apa yang harus dilakukan dalam perancangan ini.
5. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., Dosen pembimbing kedua yang mengarahkan perancangan ini hingga menjadi perancangan yang baik.
6. Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn., Dosen penguji yang telah dengan teliti memberikan acuan yang benar dalam perancangan ini.
7. Daru Tunggal Aji, S.S., M.A., Ketua program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang sudah memperjuangkan dan memberi dorongan penuh kepada mahasiswanya.
8. Aditya Utama, S.Sos.,M.Sn., Dosen wali yang membimbing dan memberi dukungan sejak awal sampai akhir semester.
9. Dosen Desain Komunikasi Visual yang memberikan ilmu-ilmu berharga bagi penulis yang menginspirasi dan memberikan banyak pengaruh terhadap berkembangnya proses berkarya penulis.
10. Orang tua penulis yang telah memberikan support penuh untuk anaknya.
11. Adik-adik penulis yang sudah sabar dan selalu siap membantu ketika penulis butuh pertolongan ekstra.
12. Revalda Cahyaningtiyas Rahmat, teman dekat yang hadir memberikan dukungan serta saling sorong mendorong untuk terus melanjutkan Tugas Akhir.
13. Viona Betzy yang menjadi teman dekat dan memberikan dorongan mental satu sama lain.

14. Muhammad Luthfan Lisoni Putra, teman dekat yang memberi dukungan emosional dan menjadi pendengar yang baik.
15. Dian Pertiwi, satu-satunya mahasiswa kelas B yang menjadi teman berkeluh kesah di detik-detik akhir.
16. Fahmi Ardiyanto, teman sekelas yang paling sering memberi dukungan lewat pesan singkat dan memberi rekomendasi tempat percetakan.
17. Seluruh responden yang mengisi kuisioner.
Teman-teman seangkatan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, yang telah belajar Bersama sejak awal.
18. Idgitaf, menciptakan album mengudara yang menemani tahun-tahun berat penulis hingga perancangan ini bisa diselesaikan.
19. Teman-teman facebook yang sangat menghibur.
20. Semua pihak yang sulit untuk disebutkan satu per satu.

Yogyakarta, 25 Juni 2024

Aditiya Wahyu Budiawan

ABSTRAK

Soto Kering, Panjang Ilang, Pupuk Bayi, Tilik, dan Wiwit bagi orang Indonesia di luar Jawa adalah sesuatu yang asing didengar. Di Solo Raya, hal ini lumrah dan sudah menjadi kearifan lokal yang dibentuk sejak dulu maupun di zaman modern ini. Namun sayangnya banyak generasi baru seperti generasi Z yang asing akan lima hal tersebut karena pergeseran budaya. Generasi Z adalah generasi yang dekat dengan kemajuan teknologi. Budaya yang masuk dari berbagai portal cepat atau lambat mengubah kebiasaan dan identitas generasi Z sebagai orang Indonesia menjadi pribadi yang makin jauh dengan budayanya sendiri. Untuk mengenalkan kearifan lokal yang ada di pedesaan Solo Raya, penulis merancang media komik web yang dikenal oleh banyak generasi Z. Metode penelitian yang dipakai adalah metode 5W+1H dan Lima Pilihan Berkomunikasi dalam Komik oleh McCloud.

Komik web dengan jumlah lima episode menceritakan tentang Mara si gadis yang berasal dari kota besar Jakarta yang harus menikah dan ikut suaminya Tresna ke pedesaan yang ada di kawasan Solo Raya. Komik web ini berisi tentang Mara dan orang tuanya yang ikut ke desa mengalami gegar budaya karena kearifan lokal yang asing di mata mereka. Komik web dikemas sederhana dengan suasana pedesaan yang hijau disajikan dengan sentuhan komedi yang relevan dengan kehidupan generasi Z.

Kata Kunci: Komik Web, Kearifan Lokal, Solo Raya

ABSTRACT

Soto Kering, Panjang Ilang, Pupuk Bayi, Tilik, and Wiwit are something non-Javanese people would understand. In the Solo Raya, these things are common and had become a local wisdom formed since back then and in the modern times. Unfortunately, lots of new generation such as generation Z are unfamiliar to these five things due to cultural shifts.

Generation z are tech-savvy generation. Cultures entering through various portals sooner or later change the habits and identities of generation Z as Indonesian into individuals that increasingly distant from their own culture. To introduce the local wisdom present in rural Solo Raya, the author designed a web comic media that generation Z familiar with. The research method are 5W+1H and Five Communication Options in Comics by McCloud.

The web comic, consisting of five episodes, tells the story of Mara, a girl from the big city of Jakarta who has to marry and accompany her husband Tresna to the rural areas in Solo Raya. This web comic tells about Mara and her parents who experienced cultural shock when they live in the village due to unfamiliar local wisdom. The web comic is presented simply with a wholesome green rural atmosphere and generation Z humor sense.

Keywords: Web Comic, Local Wisdom, Solo Raya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
1. Bagi Target Audiens	5
2. Bagi Masyarakat	5
3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.....	5
4. Bagi Dunia Perkomikan.....	5
F. Definisi Operasional	5
G. Metode Perancangan.....	6
1. Data yang Dibutuhkan	6
2. Metode Pengumpulan Data.....	6
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	7
H. Metode Analisis Data.....	7
I. Konsep Perancangan.....	8
J. Skematika Perancangan	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	
A. Tinjauan Literatur tentang Komik Web.....	11
B. Tinjauan Data tentang Kearifan Lokal Solo Raya	20

C. Tinjauan Kearifan Lokal di Wilayah Solo Raya.....	22
D. Tinjauan Komik Web Pesaing	27
E. Analisis Data Lapangan	29
1. Hasil Data Kuisisioner.....	29
2. Analisis Profil Pembaca.....	34
3. Analisis Kelebihan dan Kelemahan Komik yang akan Dirancang	35
4. Analisis Dampak Positif Komik yang akan Dirancang	37
5. Analisis Data 5W+1H.....	37
6. Analisis McCloud	39
F. Kesimpulan Analisis Data	40
BAB III KONSEP PERANCANGAN	41
A. Konsep Kreatif.....	41
1. Tujuan Kreatif.....	41
2. Strategi Kreatif.....	42
B. Program Kreatif	44
BAB IV PROSES VISUALISASI.....	70
A. Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	70
1. Studi Visual Tokoh Utama dan Pendukung.....	70
2. Studi Visual Latar Tempat.....	78
B. Media Pendukung Komik Web Enak Gak Enak	87
C. Poster Pameran Tugas Akhir	91
D. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	91
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	10
Gambar 2.1 Panel Dalam Komik Crayon ShinChan	12
Gambar 2.2 Parit Dalam Komik Crayon ShinChan	13
Gambar 2.3 Parit Dalam Komik Web.....	13
Gambar 2.4 Parit Dalam Komik Web.....	14
Gambar 2.5 Variasi Balon Kata.....	15
Gambar 2.6 Onomatope dalam Komik Superhero.....	16
Gambar 2.7 Gaya Gambar Amerika	17
Gambar 2.8 Gaya Gambar Indonesia.....	17
Gambar 2.9 Gaya Gambar Korea	17
Gambar 2.10 Gaya Gambar Jepang	18
Gambar 2.11 Tab Genre di LINE Webtoon.....	19
Gambar 2.12 Sambatan.....	21
Gambar 2.13 Soto Garing	22
Gambar 2.14 Soto Garing	23
Gambar 2.15 Bapak Tarjo dan Hasil Jadi Panjang Ilang.....	24
Gambar 2.16 Bayi dipupuk.....	25
Gambar 2.17 Ibu-ibu Menaiki Truk.....	25
Gambar 2.18 Ibu-ibu Menaiki Kereta Mini.....	26
Gambar 2.19 Berdoa Saat Wiwitan	27
Gambar 2.20 Nasi Wiwit	27
Gambar 2.21 Komik Web Bang Lambe dan Jajan Squad	28
Gambar 2.22 Pertanyaan 1	29
Gambar 2.23 Pertanyaan 2.....	30
Gambar 2.24 Pertanyaan 3.....	30
Gambar 2.25 Pertanyaan 4.....	31
Gambar 2.26 Pertanyaan 5.....	31
Gambar 2.27 Pertanyaan 6.....	32
Gambar 2.28 Pertanyaan 7.....	32
Gambar 2.29 Pertanyaan 8.....	33
Gambar 2.30 Pertanyaan 9.....	33
Gambar 2.31 Pertanyaan 10.....	34

Gambar 2.32 Kolom Komentar	35
Gambar 3.1 Gaya Visual Komik Next Door Country	44
Gambar 3.2 Layout Scroll Down.....	65
Gambar 3.3 Font Stanberry.....	66
Gambar 3.4 Studi Visual Logo Judul.....	66
Gambar 3.5 Tipografi Logo Judul	67
Gambar 3.6 Palet Warna 1	67
Gambar 3.7 Palet Warna 2.....	68
Gambar 4.1 Studi Visual Karakter Tresna.....	70
Gambar 4.2 Studi Visual Pakaian Tresna	71
Gambar 4.3 Konsep Awal Tresna.....	71
Gambar 4.4 Desain Final Tresna	72
Gambar 4.5 Studi Visual Mara	72
Gambar 4.6 Studi Pakaian Mara	73
Gambar 4.7 Desain Final Karakter Mara.....	73
Gambar 4.8 Studi Visual Pak Doyo.....	74
Gambar 4.9 Studi Visual Pak Doyo.....	74
Gambar 4.10 Studi Visual Pak Doyo.....	74
Gambar 4.11 Desain Final Pak Doyo	75
Gambar 4.12 Studi Visual Pak Parman	75
Gambar 4.13 Studi Visual Pak Parman	76
Gambar 4.14 Desain Final Pak Parman	76
Gambar 4.15 Desain Final Warga Desa.....	77
Gambar 4.16 Referensi Latar Umbul Kroman.....	78
Gambar 4.17 Ilustrasi Latar Tempat Umbul Kroman.....	78
Gambar 4.18 Referensi Latar Tempat.....	79
Gambar 4.19 Ilustrasi Latar Tempat Jalan Desa.....	79
Gambar 4.20 Referensi Latar Tempat Jalan Desa	80
Gambar 4.21 Ilustrasi Latar Tempat Jalan Desa.....	80
Gambar 4.22 Logo Final	81
Gambar 4.24 Poster Sosial Media.....	87
Gambar 4.25 Alternatif Poster Sosial Media	88
Gambar 4.26 <i>Stickers</i>	88

Gambar 4.27 Pembatas Buku.....	89
Gambar 4.28 Mug	89
Gambar 4.29 Tote Bag	90
Gambar 4.30 Kartu Nama	90
Gambar 4.31 Poster Pameran.....	91
Gambar 4.32 Katalog Pameran	91



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hidup di negara Indonesia yang penuh keberagaman budaya membuka celah bagi setiap individu antar kelompok untuk saling bertukar informasi mengenai apa yang terjadi di lingkungan kelompok masing-masing. Komunikasi mulut antar mulut tentang budaya yang ada dari masing-masing individu menghasilkan gagasan yang cepat maupun lambat akan disetujui oleh banyak orang. Gagasan yang sudah banyak menyebar antar individu maupun kelompok akan menentukan apa yang harus dilakukan masing-masing individu dalam bersikap.

“Budaya baru yang diterima individu yang berbeda latar belakang budaya ketika sedang berkomunikasi dapat berpotensi menimbulkan tekanan, karena nilai-nilai budaya baru tersebut tidak bisa diterima dan dipahami secara instan dan mudah.” Tekanan budaya inilah yang biasa disebut dengan gegar budaya atau *culture shock*. (Devi & Tanjung, 2020)

Gegar budaya dapat berupa kearifan lokal, yaitu kebiasaan-kebiasaan masyarakat setempat, mitos, maupun larangan-larangan tertentu yang harus benar-benar di jauhi. “Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat “*local wisdom*” atau pengetahuan setempat “*local knowledge*” atau kecerdasan setempat “*local genius*”. (Fajarini, 2014)

Seiring perkembangan zaman, kearifan lokal yang banyak dipercayai oleh generasi sebelumnya tidak lagi dapat dengan mudah diterima oleh anak-anak zaman sekarang terutama generasi *zoomer* atau gen z. Tidak sedikit generasi z di Jawa Tengah kesulitan menemukan jati dirinya sebagai orang Jawa yang sesungguhnya karena pola asuh yang cenderung bercampur dengan kemajuan teknologi yang mengakibatkan individu berkembang dan beradaptasi dengan budaya baru dan samar akan budaya Jawa.

Generasi Z atau Gen Z atau iGen atau, mengacu pada generasi yang lahir antara 1996-2010, setelah generasi milenium atau gen Y. Generasi Z telah

dibesarkan oleh internet dan media sosial, sudah menjalani pendidikan tinggi di perguruan tinggi dan sebagian telah menyelesaikannya dan memasuki dunia kerja pada tahun 2020. Generasi Z tumbuh dengan teknologi, internet, dan media sosial, yang terkadang menyebabkan mereka mendapatkan stereotip sebagai pecandu teknologi, anti-sosial, atau pejuang keadilan sosial. (Purnomo, et al., p. 1). Kearifan lokal yang diterima oleh generasi z ini kebanyakan tidak relevan, terasa janggal dan tidak masuk akal. Tidak adanya komunikasi tentang budaya membuat generasi z tidak mengetahui adanya kearifan lokal yang sudah membudaya dan dipercayai oleh generasi sebelumnya.

Menurut (Afandi & Afandi, 2024) dalam jurnal *Degradasi Budaya Generasi Z: Relevansi Konseling Kipas di Era Westernisasi*, Generasi Z mengalami degradasi budaya yang menimbulkan hilangnya jati diri budayanya sendiri. Dalam tabel konseling terhadap Generasi Z, rendahnya kesadaran sosial dan kecenderungan apatis yang menyukai budaya asing dan menggeser nilai budaya timur menjadi kebarat-baratan adalah faktor penyebab Generasi Z mengabaikan nilai sosial di sekitarnya.

“Gen Z, pengguna media sosial melihat bermacam kebudayaan lain membuat mereka tertarik untuk mengikuti budaya yang dilihat dan membuat mereka lambat laun menghapus budaya aslinya dan berperilaku seperti apa yang mereka serap dari budaya asing.” (Tangkelangan, Tarigan, Wuner, & Aditama, 2022).

Contoh nyata Generasi Z mengalami pergeseran budaya adalah maraknya fenomena *Korean Wave*, di mana segala produk mulai menggaet target Generasi Z yang cenderung menyukai budaya Korea mulai dari cara berpakaian, tontonan hiburan, kuliner, produk konsumtif, bahkan cara berkomunikasi. Menurut (Lupitasari, Nurlaela, Suhartiningsih, & Miranti, 2020), Maraknya *Korean Wave* di Indonesia makin tinggi sejak hiburan Korea mudah diakses dan di dinikmati masyarakat mulai dari drama seri, musik, cara berpakaian, bahkan kuliner Korea.

Masyarakat Jawa adalah orang-orang yang bahasa ibunya adalah bahasa Jawa. Namun, bahasa Jawa berbeda-beda tiap daerah terutama Jawa Tengah dan Jawa Barat. Yang disebut orang Jawa adalah orang yang bahasa ibunya adalah bahasa Jawa. Jadi orang Jawa adalah penduduk asli bagian Tengah dan timur Pulau Jawa yang berbahsa Jawa. (Magnis & SJ, 2001). Masyarakat Jawa sendiri dibedakan menjadi beberapa kelompok yang berasal dari campuran etnis lain dan latar

belakang sejarah yang berbeda. Hal ini menjadi pemicu hilangnya jati diri generasi z sebagai orang Jawa yang berbudaya.

Di kehidupan pedesaan, terutama pedesaan di daerah Jawa Tengah khususnya Solo Raya, kearifan lokal merupakan suatu hal yang perlu dijaga dan dilestarikan karena masyarakat Jawa Tengah mempunyai karakteristik yang sangat kuat dalam hal *nguri-uri* atau melestarikan budayanya.

Salah satu *platform* digital yang menyediakan konten hiburan khususnya komik adalah Line Webtoon. Berdiri sejak 2014, Line Webtoon menyediakan layanan membaca komik berbasis web. *Platform* digital ini bisa dijadikan opsi untuk menyebarluaskan informasi dan hiburan melalui media komik berbasis web.

Pergeseran gaya hidup Generasi Z dalam membaca komik digital di aplikasi Line Webtoon menjadi pemuas kebutuhan bagi Generasi Z yang berdampak pada gaya hidup seperti selera musik, makanan, dan seni. (Seryscky, 2021). Hal ini bisa dijadikan kesempatan untuk menyisipkan budaya lokal agar Generasi Z tidak hanya membaca komik digital dengan latar belakang budaya asing, namun juga budaya dan kearifan lokal.

Menurut (Ramadhan, 2020) dalam jurnal *Kajian Industri Komik Daring Indonesia*, Komik digital memiliki pengalaman yang berbeda dari komik konvensional. Mengingat generasi Millennial dan Generasi Z lebih suka menggunakan teknologi dan gawai dalam kesehariannya, komik daring unggul dari segi kepraktisan membaca dan lebih hemat ketimbang harus membeli komik cetak yang dijual di toko buku.

Faktor *fear of missing out* (FOMO) yang lekat menjadi karakteristik Gen Z menjadi pegangan yang kuat untuk meningkatkan kesadaran akan budaya lokal yang mulai dilupakan karena pengaruh budaya luar. Konten-konten viral yang muncul di halaman media sosial menjadi penentu bagaimana Generasi Z harus bertindak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin mengenalkan budaya dan kearifan lokal Solo Raya yang mulai dilupakan oleh Gen Z melalui *platform* komik web Line Webtoon karena *platform* ini efektif digunakan sebagai media yang ramah Gen Z. Pengamat komik dari Fakultas Seni Rupa Institut kesenian Jakarta mengungkapkan bahwa pengguna internet yang sifatnya hiburan dan media massa di Indonesia pasarnya memang besar. Webtoon ini masuk ke dalam situ. (CNN Indonesia, 2020). Komik web dengan judul “Enak Gak Enak” mewakili manis pahit

kehidupan di desa akan disajikan dengan genre *Slice of Life* dan sub-genre komedi menghadirkan nuansa pedesaan yang kental dengan tokoh utama yang merepresentasikan Gen Z yang akan membahas tentang kearifan lokal yang ada di daerah Solo Raya.

Komik web *Enak Gak Enak* telah terbit 28 Oktober 2023 dengan total 66 episode yang sudah tayang. Episode prolog hingga episode 66 berisi tentang pengenalan tokoh dan seluk beluk kehidupan di desa. Perancangan episode 67 hingga episode 71 bertujuan untuk mengedukasi audiens tentang kearifan lokal dengan konten yang lebih eksklusif dibanding dengan episode-episode awal.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang 5 episode spesial komik web “Enak Gak Enak” sebagai media bacaan Gen Z untuk mengenalkan kearifan lokal di pedesaan Solo Raya?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan komik web “Enak Gak Enak” bertujuan untuk:

1. Memproduksi 5 episode spesial komik web yang akan disebarluaskan melalui aplikasi Line Webtoon sebagai media pengenalan kearifan lokal pedesaan Solo Raya.
2. Menarik Generasi Z untuk mengenal kearifan lokal daerah Solo Raya.
3. Memberikan dorongan Generasi Z untuk menyebarkan dan menerapkan apa yang sudah dipelajari di kehidupan nyata.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Batasan masalah pada perancangan komik web ini mencakup:

1. Cerita dalam komik web “Enak Gak Enak” hanya akan membahas tentang kearifan lokal yang ada di daerah pedesaan yang umumnya terjadi di daerah Solo Raya, Jawa Tengah.
2. Batasan lingkup audiens untuk Generasi Z, terutama pengguna Line Webtoon.
3. Komik web ini hanya bisa diakses melalui *platform* digital Line Webtoon.
4. Hanya ada 5 episode spesial yang akan tayang di dalam serial *Enak Gak Enak*.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audiens

Perancangan ini dapat menjadi bacaan khusus yang menarik sekaligus menjadi media pengenalan yang seru dalam mengenalkan kearifan lokal di daerah Solo Raya dengan akses yang mudah digapai melalui ponsel genggam.

2. Bagi Masyarakat

Perancangan ini memberikan hiburan dan edukasi tentang kearifan lokal di daerah Solo Raya.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini bisa dijadikan acuan dan referensi dalam merancang komik web untuk disebarluaskan melalui *platform* Line Webtoon.

4. Bagi Dunia Perkomikan

Perancangan ini bisa menjadi referensi bacaan dan arsip digital edukasi budaya dan kearifan lokal Solo Raya.

F. Definisi Operasional

1. Komik

Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjukstaposisi (berdekatan-bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca. (Maharsi, Komik, 2011, p. 2)

2. Komik Web

Komik web adalah komik yang harus dibaca di web. (Rahadian, p. 56) Umumnya komik web dibaca secara vertikal sehingga memberikan kesan dan pengalaman membaca yang berbeda daripada komik cetak.

3. Gegar Budaya

Gegar budaya merupakan padanan kata dari istilah dalam bahasa inggris *culture shock*. Gegar budaya, yaitu adanya ketidaksiapan menerima budaya yang baru pada kehidupan. (Sutardi, 2007, p. 18)

4. Solo Raya

Merupakan julukan bagi satu cakupan beberapa wilayah administrasi diantaranya Solo, Klaten, Sukoharjo, Karanganyar, Wonogiri, Boyolali dan Sragen.

5. Generasi Z

Generasi Z atau Gen Z atau iGen atau centennials, mengacu pada generasi yang lahir antara 1996-2010, setelah generasi milenium atau gen Y. Generasi Z telah dibesarkan oleh internet dan media sosial, sudah menjalani pendidikan tinggi di perguruan tinggi dan sebagian telah menyelesaikannya dan memasuki dunia kerja pada tahun 2020. Generasi Z tumbuh dengan (Pingge, 2017) teknologi, internet, dan media sosial, yang terkadang menyebabkan mereka mendapatkan stereotip sebagai pecandu teknologi, anti-sosial, atau pejuang keadilan sosial. (Purnomo, et al., p. 1)

6. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan akumulasi pengetahuan dan kebijakan yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah komunitas yang merangkum perspektif teologis, kosmologis dan sosiologis. (Pingge, 2017)

G. Metode Perancangan

1. Data Yang Dibutuhkan

a. Data Verbal

Melibatkan lisan dan tulisan seperti informasi mulut ke mulut. buku, artikel, jurnal ilmiah, dan data-data yang beredar di internet.

b. Data Visual

Didapatkan dengan mengumpulkan bentuk-bentuk nyata yang berasal dari dokumentasi gambar, foto, dan referensi komik yang beredar di internet terutama komik *web*.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan menggunakan data primer dan sekunder. Data primer melibatkan pengamatan langsung dari aktivitas lapangan. Data sekunder melibatkan sumber-sumber literatur dan informasi dari internet.

a. Primer

1. Wawancara dengan target audiens

Wawancara dilakukan dengan generasi z yang tinggal di dalam maupun luar kawasan Solo Raya untuk dijadikan tolak ukur.

2. Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan untuk mengumpulkan jawaban tentang ketertarikan target audiens terhadap gaya visual dan penyampaian komik yang akan dirancang.

3. Observasi

Turun langsung ke lapangan untuk melihat aktivitas nyata yang dilakukan oleh masyarakat Solo Raya.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data visual agar komik yang dirancang memiliki acuan visual yang pas.

b. Sekunder

Studi literatur yang sesuai dengan konsep cerita, diperoleh dari buku, jurnal, dan data-data internet.

3. Instrumen Pengumpulan Data:

- a. Telefon genggam untuk mendokumentasikan aktivitas masyarakat, merekam bagaimana kearifan lokal bekerja, dan mencatat data penting untuk diolah dan dirancang menjadi komik web.
- b. Ipad mini 5 sebagai media menggambar menggunakan aplikasi khusus untuk membuat komik.
- c. Komputer untuk menyusun rancangan dan kebutuhan perancangan.

H. Metode Analisis Data

1. Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan prinsip 5W+1H.
 - a. *What* (Apa)
Apa yang menjadi masalah dari perancangan komik web ini?
 - b. *Who* (Siapa)
Siapa target audiens dari hasil perancangan ini?
 - c. *Where* (Di mana)
Di mana tempat masalah dari perancangan ini terjadi?
 - d. *When* (Kapan)

Kapan perancangan komik web ini dilakukan dan dipublikasikan?

e. *Why* (Mengapa)

Mengapa masalah tersebut diselesaikan dengan perancangan ini?

f. *How* (Bagaimana)

Bagaimana proses penyelesaian masalah dari perancangan ini?

2. Metode Mc. Cloud

Metode Mc. Cloud memiliki lima pilihan berkomunikasi dengan menggunakan 5 metode. (McCloud, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, 2006) diantara:

1. Pemilihan Momen

Momen yang relevan dan fokus untuk mengurangi momen yang kurang penting.

2. Pemilihan Bingkai

Bingkai menunjukkan objek, tempat, posisi, dan fokus yang penting.

3. Pemilihan Gambar

Memilih citra visual dari karakter, simbol, gestur, dan objek yang sesuai.

4. Pemilihan Kata

Meliputi kata dan kalimat yang tepat untuk menyampaikan isi dialog.

5. Pemilihan Alur

Menentukan elemen yang akan menuntun pembaca menelusuri panel demi panel.

I. Konsep Perancangan

Konsep perancangan komik web “Enak Gak Enak” adalah sebagai berikut:

1. Menyusun plot dan naskah komik

Data yang dikumpulkan disatukan menjadi acuan dasar pembuatan komik. Naskah dan *storyboard* disusun sesuai jalan cerita yang diinginkan.

2. Menentukan Konsep Visual.

Konsep visual adalah gaya gambar, tipografi, pembuatan logo judul komik, tata letak dan pemilihan balon kata.

3. Visualisasi

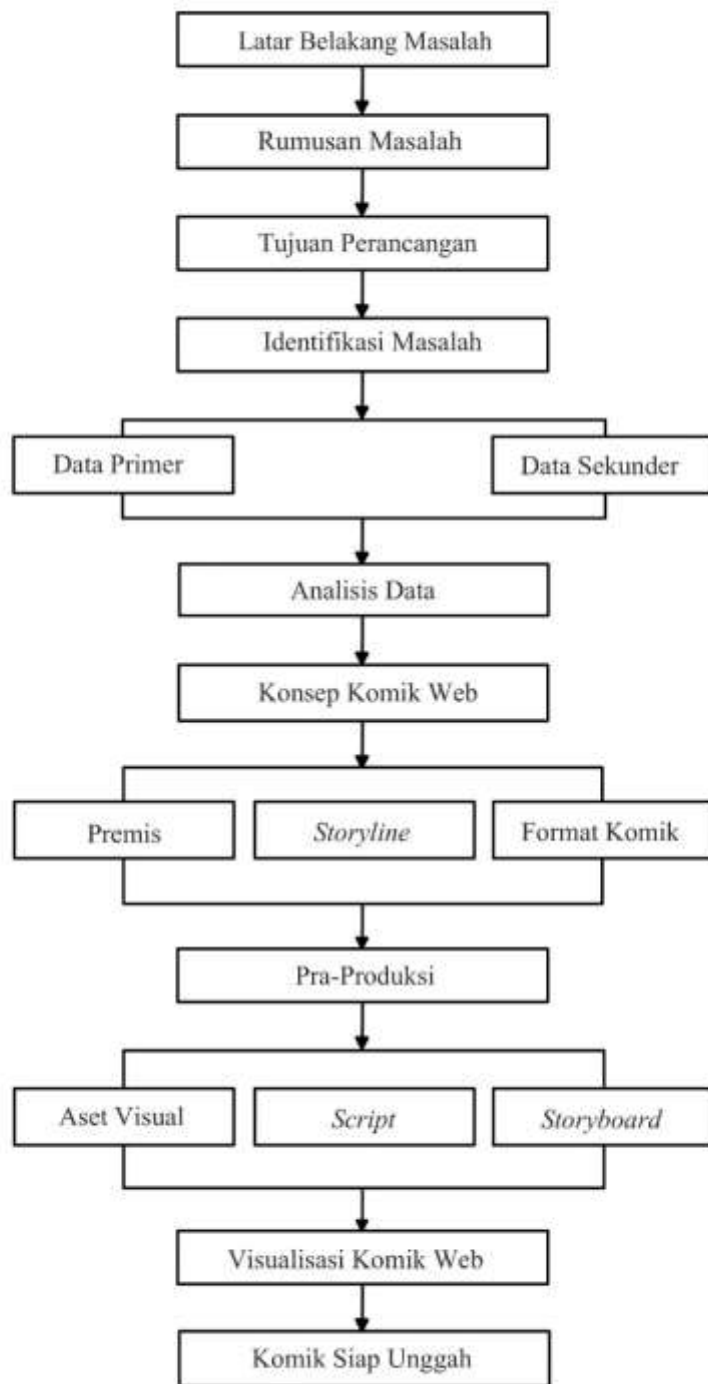
- a. Membuat sketsa
- b. *Rendering*
 - 1) Tahap *Lineart*
 - 2) Memasukkan Latar Tempat
 - 3) Pewarnaan
- c. Memasukkan dialog

4. Final Karya

Karya yang sudah siap diunggah, dipublikasikan ke *platform* Line Webtoon sehingga mencapai target audiens.



J. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan