

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melewati serangkaian tahapan, dapat disimpulkan bahwa merancang *webcomic* bukanlah proses yang sederhana. Penulis harus mampu memposisikan diri seolah menjadi bagian dari generasi *sandwich*, sehingga dapat merasakan dan memahami kompleksitas pengalaman yang mereka jalani. Selain itu, diperlukan keterbukaan berpikir agar dapat menangkap beragam sudut pandang dan perasaan yang berbeda-beda dari setiap individu. Oleh karena itu, dalam praktiknya penulis menemukan kekurangan dalam aspek cerita yang belum bervariasi dan detail dalam merepresentasikan pengalaman generasi *sandwich*.

B. Saran

Kekurangan yang ditemukan menjadi dasar bagi saran pengembangan di masa depan, yaitu agar *webcomic* yang dirancang lebih memperhatikan keragaman cerita dan memperkaya detail pengalaman nyata yang dialami generasi *sandwich*. Dengan menghadirkan sudut pandang yang lebih luas dan narasi yang lebih mendalam, *webcomic* diharapkan dapat semakin relevan, menyentuh, dan mampu memberikan dukungan emosional yang lebih kuat bagi pembacanya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arianto, Bambang & Rani. (2024). *Teknik Wawancara dalam Metoda Penelitian Kualitatif*. Borneo Novelty Publishing.
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. Tamarac: Poorhouse Press.
- House, J.S. (1981). *Work stress and social support*. Reading, MA: Addison-Wesley
- Maharsi, Indiria. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Jakarta: Kata Buku
- McCrindle, M., & Fell, A. (2019). *Understanding Generation Z: Recruiting, training and leading the next generation*. McCrindle Research.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books.
- Ryff, C. D. (1989). *Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being*. Journal of Personality and Social Psychology, 57(6), 1069–1081.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal

- Amalia, A., Akbar, M., & Syariful, S. (2023). *Challenges of the sandwich generation: Stress and coping strategy*. Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi Universitas Mulawarman, 7(3), 263–275. <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/PSIKO/article/download/16632/pdf>

- Khalil, R. A., & Santoso, M. B. (2022). *Generasi sandwich: Konflik peran dalam mencapai keberfungsian sosial*. Share: Social Work Journal Universitas Padjadjaran, 12(1), 77–87. <https://doi.org/10.24198/share.v12i1.39637>
- Miller, Dorothy A. (1981). *The 'Sandwich' Generation: Adult Children of the Aging*. Social Work, vol. 26, no. 5, 1981, pp. 419–423. Oxford Academic, <https://doi.org/10.1093/sw/26.5.419>
- Oktafian, R. (2022). *Gerakan Komik Indie Indonesia, 1994–2001*. Historiografi Universitas Diponegoro, 3(1), 1–9. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/historiografi/article/download/42648/30648>
- Sudarji, S., Panggabean, H., & Marta, R. F. (2022). *Challenges of the sandwich generation: Stress and coping strategy of the multigenerational care*. Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 7(3), 263–275. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v7i3.19433>

Artikel

- Gumelar, G. (2011). *Komik sebagai Media Komunikasi Visual*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan Nasional. <https://media.neliti.com/media/publications/167299-ID-komik-karya-sastra-bergambar.pdf>
- Hartini, N., Fardana, N. A., Ariana, A. D., & Wardana, N. D. (2018). *Stigma toward people with mental health problems in Indonesia*. Psychology Research and Behavior Management, 11, 535–541. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S175251>
- Louwerse, M. (2011). *Stormy seas and cloudy skies: Conceptual processing is (still) linguistic and perceptual*. Frontiers in Psychology, 2, Article 105. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2011.00105>

Laman Internet

- ALPHAPEDIA. (n.d.). *Sand color: Types, psychology and meaning*. <https://www.alphapedia.net/sand-color/>. Diakses pada 20 Juni 2025
- Arcoya, Encarni. *Webcomic: apa itu dan bagaimana cara membuatnya sukses*. Creativos Online. Diakses 24 Desember 2025, dari <https://id.creativosonline.org/komik-web.html>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Situs web*. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/situs%20web>. Diakses pada 12 Juli 2025

- Color Meanings. (n.d.). *Burnt sienna color meaning: Symbolism of excitement, security, luxury, and passion*. <https://www.color-meanings.com/burnt-sienna-color-meaning-the-color-burnt-sienna/>. Diakses pada 20 Juni 2025.
- Deloitte. (2023). *Mental health today: A deep dive based on the 2023 Gen Z and Millennial survey*. https://static-cdn.publive.online/established/media/pdf_files/content/dam/Deloitte/global/Documents/deloitte-2023-gen-z-millennial-survey-mental-health.pdf. Diakses pada 20 Februari 2025
- Faradiva, A. (2024, Oktober 4). *43% Gen Z di Indonesia termasuk sandwich generation, benarkah kesehatan mental terancam?* Indozone.id. <https://health.indozone.id/mental-health/485159502/43-gen-z-di-indonesia-termasuk-sandwich-generation-benarkah-kesehatan-mental-terancam> . Diakses pada 18 Juni 2025
- Iffah, I. (2022, Desember 8). *Rendahnya kesadaran masyarakat Indonesia terhadap gangguan mental*. Kumparan.com. <https://kumparan.com/isminaffah/rendahnya-kesadaran-masyarakat-indonesia-terhadap-gangguan-mental-1zOtLbcuw9p>. Diakses pada 15 Januari 2025
- Indozone. (2024, Oktober 4). *43% Gen Z di Indonesia termasuk sandwich generation, benarkah kesehatan mental terancam?* Indozone Life. <https://life.indozone.id/health/485159502/43-gen-z-di-indonesia-termasuk-sandwich-generation-benarkah-kesehatan-mental-terancam>. Diakses pada 20 Februari 2025
- Pradana, I. C. (2024, Januari 31). *Keajaiban Komik dalam Budaya Kita*. Jagad Media. <https://www.jagadmedia.id/2024/01/keajaiban-komik-dalam-budaya-kita.html>
- Rizaty, M. A. (2023, November 26). *Hasil survei dampak menjadi generasi sandwich bagi Gen Z di Indonesia*. DataIndonesia.id. <https://dataindonesia.id/varia/detail/hasil-survei-dampak-menjadi-generasi-sandwich-bagi-gen-z-di-indonesia>. Diakses pada 16 Januari 2025
- van Braam, H. (2021). *Color psychology: Meaning and effects of colors – A psychological perspective*. ColorPsychology.org. <https://www.colorpsychology.org/> Diakses pada 26 Mei 2025