

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan Manga bergaya Moe ini mengangkat tema kuliner yang diharapkan dapat menghibur pembaca dengan cerita seru di sekolah dan pengambilan lokasi di dua tempat yang berbeda, yaitu Yogyakarta dan Jepang. Latar belakang pembuatan Manga ini adalah keinginan penulis untuk mengekspresikan komik dalam bentuk Manga yang sudah menyebar luas di kalangan remaja Indonesia. Penulis merancang Manga tentang keanekaragaman Bakpia ini dimaksudkan supaya dapat meningkatkan keinginan membaca bagi Remaja. Manga ini diharapkan dapat menjunjung kota Yogyakarta bersama Bakpia melalui kesenian dan kreatifitas. Tak hanya itu, semoga Manga buatan dalam negeri ini dapat menambah nilai kebudayaan dalam negeri dan dapat diterima oleh komunitas penggemar komik di Indonesia.

Manga menjadi media yang penulis pilih untuk karya ilmiah ini karena terbukti bahwa komik Jepang sudah masuk dalam industri penerbitan buku Indonesia dan bersaing dengan buku-buku lain terutama buku dari dalam negeri. Ternyata masuknya Bakpia ke dalam bentuk Manga bergaya karakter Moe yang imut ini dapat diterima dan cocok oleh anak muda. Hal itu karena Komik bersifat menghibur bagi sebagian pembaca, salah satunya anak remaja yang bersifat ingin tahu. Penulis memilih target sasaran siswa sekolah dengan mengambil inspirasi dari banyak cerita dan karakter yang telah beredar luas di Indonesia maupun luar supaya Remaja millennial merasa menyatu. Pemilihan gaya karakter Moe adalah bentuk hubungan yang penulis buat untuk pembaca Manga, karena karakter Moe merupakan sebuah istilah di sebuah komunitas yang mengacu kepada karakter yang memiliki sifat imut dan harus dilindungi. Jika penulis menggunakan gaya karakter Moe, maka akan banyak pembaca Manga yang datang. Manga sekarang, bisa dinilai bahwa mayoritas hampir menggunakan gaya karakter Moe. Gaya karakter Moe ini sangat terkenal di era ini, terbukti di situs web seperti Pixiv. Karakter Moe sendiri dari dulu

sampai sekarang telah berevolusi, tapi tidak jauh berbeda karena masih menggunakan aturan dasar mata yang besar, hidung yang kecil, dan mulut yang kecil. Walaupun begitu, setiap gambar karakter Moe yang orang lain ciptakan pasti terlihat berbeda dibandingkan milik orang lain. Hal ini disebabkan karena pencipta gambar mengatur ukuran kepala, garis dasar, goresan, warna, dsb.

Perancangan Manga ini sangat mendukung untuk anak muda yang serba ingin tahu berbagai hal. Manga adalah komik dari Jepang yang seru dan menghibur sehingga tetap menjaga konsentrasi pembaca yang muda. Bakpia juga cocok menjadi tema Manga ini karena anak muda sedang dalam proses masa pertumbuhan. Tentunya akan membuat mereka ingin tahu lebih banyak mengenai makanan. Perancangan Manga ini juga memiliki hambatan untuk dipublikasikan karena ini adalah Manga pertama yang mengambil tema Bakpia. Butuh waktu supaya orang lain dapat menerima dan merasakan langsung komik Indonesia yang bergaya Manga karakter Moe ini. Saya berharap dengan adanya tulisan ini, akan ada generasi-generasi berikutnya yang memperkuat perkomikan di Indonesia supaya dapat diterima bukan hanya di Indonesia, namun terdengar dan dikenal baik sampai mancanegara.

B. Saran

Proses pembuatan manga ini memakan waktu lebih lama jika dikerjakan sendirian. Akan lebih cepat jika dikerjakan bersama orang lain. Di Jepang sendiri banyak yang menggunakan tim untuk menyelesaikan lembar komik karena dikejar *deadline*. Sang *creator* membuat manga berawal dari *name/draft storyboard/blueprint* karena dia yang bercerita. Cerita tersebut datang dari ide, dan *editor*-lah yang bertugas untuk memeriksa cerita lalu menyarankan hal yang sebaiknya dilakukan. Mengetahui proses pembuatan manga yang sulit dan lama, itu artinya manga dibuat dengan mencurahkan setiap waktu yang ada demi goresan di lembar. Namun pencipta manga berhak memilih untuk bekerja sendirian atau secara tim. Penulis karya ilmiah manga bergaya Moe ini menggambar manga secara individu karena berusaha mengetahui sampai mana kemampuan penulis dalam memvisualkan gambar.

Bila ada yang ingin membuat manga, akan lebih baik jika dibuat secara sistematis mulai dari rancangan awal sampai akhir, hal ini didasarkan pada penciptaan karya dalam jangka panjang. Sehingga perlu dipikirkan secara rinci mengenai segala hal, mengingat pengerjaannya yang lama. Bisa juga membuat manga *one shot* terlebih dahulu sebagai *starter* awal. Tapi ada juga manga yang memiliki cerita seperti komik strip, yaitu 4-koma. Semua itu tergantung pada tema dan cerita. Harapan ke depannya untuk mahasiswa atau orang-orang yang mengambil karya tulis yang mungkin sama seperti ini, semoga diberi kekuatan dan jangan berhenti berkarya. Selalu percaya pada diri sendiri dan jika memiliki masalah eksternal saat mengerjakan, semoga dapat mengatasinya dan bertahan dari rintangan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Aji 'Chen' Bromokusumo. 2013. *Peranakan Tionghoa Dalam Kuliner Nusantara*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.

Galbraith, Patrick W. 2014. *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. North Clarendon, Vermont: Tuttle Publishing.

Hirohiko Araki. 2017. *Manga In Theory And Practice, The Craft Of Creating Manga*. Viz Media.

Indiria Maharsi. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Kata Buku.

Scott McCloud. 2001. *Memahami Komik oleh Scott McCloud*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Webtografi

Ciayo.com. Penulis: Mega. Mengungkap Asal Usul Komik. Diakses dari <https://blog.ciayo.com/news/mengungkap-asal-usul-komik/>. Pada 23 Oktober 2019.

Helen McCarthy. 2012. *A History of Manga*. Diakses dari D&AD – Creative Advertising, Design and Digital. <https://www.youtube.com/watch?v=dTp25fd00qU>. Pada 2019.

Kompas.id. *Evolusi Komik Indonesia*. Diakses dari <https://interaktif.kompas.id/baca/evolusi-komik-indonesia>. Pada 23 Oktober 2019.

Kumparan.com. Content Writer: DEV. *Menilik Sejarah Bakpia Pathok, Oleh- oleh Khas Yogyakarta*. Diakses dari <https://kumparan.com/karjaid/menilik-sejarah-bakpia-pathok-oleh-oleh-khas-yogyakarta-1rQkcS4KiVk>. Pada 23 September 2019.

Suara.com. 6 *Manfaat Baca Komik Yang Nggak Kamu Sadari*. Diakses dari <https://www.suara.com/yoursay/2020/03/19/094054/6-manfaat-baca-komik-yang-nggak-kamu-sadari?page=all>. Pada 30 Juli 2020.

Tribunnews.com. Penulis: Melisa Wulandari, Editor: Kharisma Tri Saputra. *Remaja Sekarang Kurang Berminat Belajar Sejarah Tidak Tahu Nama Pahlawan*. Diakses dari <https://sumsel.tribunnews.com/amp/2016/10/13/remaja-sekarang-kurang-berminat-belajar-sejarah-tidak-tahu-nama-pahlawan>. Pada 30 Juli 2020.