

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Komik adalah media komunikasi yang menyampaikan pesan melalui rangkaian gambar dan teks. Salah satu *genre* yang populer di kalangan masyarakat adalah roman remaja yang mengisahkan cerita-cerita cinta. Terdapat perbedaan elemen visual yang cukup kentara antara komik roman remaja Jan Mintaraga, yang menjadi representasi komik roman paling populer di zaman itu, dengan *Grey & Jingga*, komik strip yang terkenal di kalangan penikmat komik generasi muda. Perbedaan visual tersebut menunjukkan kecenderungan dan faktor-faktor fenomena perubahan yang terjadi di masyarakat dalam kurun waktu sekian tahun.

Elemen visual yang mengalami perubahan adalah dari aspek ilustrasi, tata letak panel, teknik pewarnaan sampul, serta tipografi. Elemen yang tetap tidak berubah adalah dimensi komik. Elemen yang dulu tidak ada, dan sekarang muncul di komik roman remaja era kontemporer adalah penambahan onomatope.

Elemen ilustrasi mengalami pergeseran dari gaya kebarat-baratan yang realis, ke gaya *manga* yang sederhana. Hal ini disebabkan oleh masuknya komik impor terjemahan Jepang ke Indonesia dan menjadi industri tetap, lalu secara langsung membuat masyarakat, khususnya generasi muda, lebih familiar dengan gaya *manga*. Elemen format panel juga cenderung mengikuti struktur *yonkoma* (4 panel) dari Jepang, yang merupakan skema ideal komik strip. Elemen selanjutnya yang berubah adalah teknik pengaplikasian warna yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan seni digital, sehingga komikus generasi baru punya keleluasaan dalam memilih skema warna dan memanipulasi teknik. Elemen lain yang berubah adalah tipografi, yaitu pergeseran trend *typeface* yang digunakan; dari serif ke sans-serif. Penambahan elemen onomatope adalah bentuk dari unsur

pendukung terhadap gaya gambar yang sederhana, sehingga lebih mudah untuk memperlihatkan efek melalui onomatope (efek suara), daripada lewat narasi.

Dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa komikus generasi baru mengedepankan konsep praktis dan cepat dalam membuat komik karena adanya akses mudah ke media, teknologi serba cepat, dan pembaca generasi milenial yang juga menuntut kecepatan.

Dari segi teknis dan keleluasaan serta kebebasan dalam berkarya, teknologi merupakan alat bantu yang sangat signifikan. Namun, efek negatif dari hal ini adalah munculnya generasi yang kurang bisa berimajinasi dan berkhayal, karena apa-apa yang mereka lihat sudah menjadi representasi asli dari ide si komikus. Misalnya, pada komik zaman dulu banyak ditemukan narasi panjang untuk menjelaskan suatu panel. Hal yang tertulis dalam narasi tidak semuanya digambar dalam panel sehingga pada beberapa bagian, pembaca harus berkhayal sendiri tentang apa yang terjadi. Ini memberi tiap orang pengalaman membaca yang berbeda, tergantung dari bagaimana mereka menginterpretasi narasi yang diberikan oleh komikus.

5.2. Saran

Saran ini ditujukan bagi komikus generasi muda yang penuh aspirasi. Ada banyak pertimbangan dalam membuat komik agar isi pesannya dapat dengan efektif tersampaikan pada pembaca. Komikus harus bisa menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi tempat ia berkarya, misalnya memanfaatkan teknologi, mengikuti trend agar audiens lebih familiar dengan kontennya, juga menggunakan berbagai media dan teknik yang sesuai dengan konsep komiknya. Saran berikutnya adalah untuk memberi pembaca ruang berimajinasi sehingga pengalaman membaca bisa terasa berbeda dan berkesan seperti komik-komik zaman dulu.