Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berwirausaha saat ini menjadi salah satu cara paling efektif untuk meningkatkan perekonomian negara. Dan ternyata perlu diketahui, bahwa peran anak muda dalam wirausaha sangat besar, dikarenakan anak muda cenderung lebih kreatif dan berinovasi yang mengikuti perkembangan zaman. Namun, terdapat banyak anak muda saat ini yang kurang mengerti tentang berwirausaha dan langkah-langkah yang tepat untuk memulai berwirausaha. Jika hal ini terus terjadi, dikhawatirkan masa depan anak muda di Indonesia jarang yang mau membuka lapangan pekerjaan dan hanya menjadi pegawai. Sedangkan terdapat banyak manfaat dari berwirausaha, salah satunya manfaat bagi diri sendiri dan juga negara, dimana bisa memiliki penghasilan sendiri serta menambah lapangan pekerjaan dan mengurangi tingkat pengangguran di Indonesia.

Dengan masalah tersebut penulis memilih media buku untuk menjadi sarana dalam menyampaikan edukasi mengenai wirausaha, selain itu buku merupakan media yang memiliki jangka panjang untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran. Perancangan buku yang dilakukan mengacu pada teori buku Haslam (2006), mulai dari mencari data, menganalisa, melakukan wawancara, menyebarkan kuesioner, observasi dan studi eksisting dan sebagainya. Setelah mendapatkan data penulis akhirnya membuat sebuah perancangan buku ilustrasi yang dikhusukan bagi anak muda usia remaja akhir, dimana penulis

menyeseuaikan isi konten serta gambar ilustrasi yang disukai oleh anak-anak usia remaja akhir. Perancangan buku ilustrasi ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai wirausaha serta langkah-langkah yang tepat untuk memulai berwirausaha. Buku ilustrasi tersebut dikhususkan untuk anak usia remaja akhir, yaitu 17-25 tahun, dimana pada usia tersebut anak remaja akhir sudah lebih siap dan bertanggung jawab untuk merancang masa depannya sendiri.

5.2. Saran

Saran dari penulis dalam merancang buku edukasi berilustrasi khususnya untuk anak remaja akhir dalam pembuatan ilustrasi disarankan untuk menggunakan gaya ilustrasi kartun hingga semi realis, hal ini dikarenakan anak remaja lebih cepat mencerna serta anak remaja lebih merepresentasikan dirinya dengan karakter dengan gaya ilustrasi kartun atau semi realis. Selain itu sebaiknya buku ilustrasi tersebut memiliki fitur interaktif agar buku dapat menjadi lebih menarik, seperti *pop up*, *sticker* dan sebagainya. Dalam perancangan buku edukasi untuk anak remaja sebaiknya melakukan riset yang lengkap terlebih dahulu serta setelah itu mulai membuat sebuah *moodboard* untuk karakter dan warna yang sesuai dengan big idea yang telah dibuat, hal tersebut merupakan langkah yang tepat untuk memulai sebuah perancangan yang sesuai dengan anak remaja akhir.

Penulis juga menyarankan untuk memperbaiki penulisan isi konten agar sesuai dengan anak remaja akhir, dimana penulisan yang tidak terlalu baku serta harus disesuaikan dengan bagaimana anak remaja akhir berbicara, hal ini agar target anak remaja akhir tidak cepat bosan dalam membaca buku serta dapat memahami pesan dan informasi didalamnya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Saran lainnya dari penulis yaitu untuk memperlengkap data dengan melakukan riset, dikarenakan data yang didapat memiliki fungsi dalam perancangan gaya ilustrasi serta dalam menyampaikan konten sesuai dengan target segmentasi. Namun selain melakukan riset, dibutuhkan pula sebuah kreativitas dalam perancangan buku ilustrasi, sehingga buku dapat memiliki nilai lebih selain untuk menyampaikan informasi namun juga menjadi sebuah sarana yang menarik yang dapat mendukung informasi dalam buku.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA