



### **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.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Dikarenakan permasalahan yang menjadi latar belakang tidak hanya berfokus pada *tercecernya* sumber informasi melainkan efek yang ditimbulkannya juga (yaitu ketidak utuhan informasi pada pemahaman masyarakat) , bisa terlihat bahwa masalah utama pun juga menimbulkan masalah-masalah bawaan lainnya (misalnya sumber informasi yang ada dikemas dengan kurang baik dan menarik sehingga tidak membuat orang tertarik untuk memahami lebih dalam) , maka dari itu, perancangan buku ini pun juga harus dapat menawarkan solusi yang sekiranya dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang ada, walaupun tetap harus mengacu pada masalah utama sehingga perancangan juga tidak melebar kemana-mana.

Maka dari itu, perancangan buku ini tidak hanya sampai pada titik “Terkumpulnya informasi” (menjawab permasalahan utama yaitu *tercecer* dan *tak utuh*) melainkan bagaimana “Mengumpulkan dan mengemas informasi secara utuh, informatif dan menarik” , menarik disini adalah sebuah upaya perancangan untuk menciptakan kebaruan dari tipikal sumber informasi sebelumnya yang dinilai monoton dan tidak meningkatkan ketertarikan untuk memahami lebih dalam. Untuk mewujudkannya, perancang menggunakan media buku berilustrasi yang mengacu pada teori Haslam (2016) yang menyatakan bahwa buku merupakan wadah sebuah gagasan yang sudah terbukti telah mengubah babak

baru dalam intelektualitas, budaya serta ekonomi suatu bangsa, buku juga memiliki sensasi inderawi tak tergantikan yang memberikan nilai tambah.

Namun tidak hanya sampai disitu, buku sebagai media yang dipilih juga harus memiliki elemen-elemen pendukung tertentu supaya pesan dapat tersampaikan secara maksimal , mulai dari sisi fungsional sampai sentuhan personal dan emosional. Hal ini pun diwujudkan dengan langkah-langkah perancangan dari Haslam (2016) yang digunakan oleh perancang dan salah satu langkah awal yang krusial adalah penentuan *Big Idea* yang nantinya akan menjadi *guideline* utama dalam penentuan elemen-elemen visual nantinya. Penentuan *Big Idea* dan penerapannya juga tidak lepas dari teori asosiasi yang dikemukakan oleh Adams (2012), yaitu adanya unsur asosiasi dalam sebuah penciptaan dapat memiliki kekuatan untuk menyampaikan emosi dan makna. Audiens juga memiliki kecenderungan untuk mencari sesuatu yang memiliki kesamaan personalitas dengan dirinya. (Hlm. 25). Dari pernyataan ini , perancangan buku dengan segala elemen di dalamnya (yang mengacu pada *big idea* dan teori asosiasi ini) diharapkan juga mampu memberikan kesan akrab sehingga informasi dan pesan yang ada di dalam buku dapat lebih mudah terserap dan tidak terkesan *sulit* atau *membosankan*. Hal ini tentu saja memerlukan kecakapan dalam mengolah elemen visual yang dapat mengkomunikasikan informasi dengan baik sebagaimana tugas desainer itu sendiri yaitu sebagai *problem solver*.

## 5.2. Saran

Dalam melakukan perancangan; dalam kasus ini yaitu karya visual, penting untuk menegaskan diri bahwa perancangan bukanlah untuk menyenangkan diri sendiri melainkan sebagai upaya menyelesaikan suatu masalah atau menciptakan kebaruan yang memiliki nilai dan kedalaman, untuk itu, baik bila pencarian topik didasari oleh hal tersebut. Namun, walau didasari oleh pencarian masalah secara konkrit, bukan berarti hal ini mempersempit opsi-opsi topik perancangan yang bisa diangkat, namun perancang dapat memulai pencarian dengan melihat apa ketertarikannya. Dari ketertarikan ini, riset dan analisa bisa dilakukan guna mencari permasalahan apa yang ternyata ada dalam topik yang masuk dalam ketertarikannya.

Karena tidak bisa dipungkiri, topik yang berasal dari sesuatu yang masuk dalam ketertarikan diri akan membuat proses perancangan tidak begitu terasa membebani. Perlu diingat bahwa beban yang dimaksud tidak hanya berkuat pada topik yang diangkat (suka atau tidak, tertarik atau memang didasari oleh kebutuhan akan solusi saja), melainkan ada perhitungan waktu, tenaga dan materi yang juga harus dipikirkan dengan matang. Dengan segala aspek yang perlu dipikirkan keras seperti yang dijabarkan di atas, topik perancangan yang berasal dari ketertarikan itu akan menjadi *encouragement* sehingga apa yang tadinya membebani akan berubah menjadi proses yang dinikmati dan ketika proses juga dapat dinikmati, perancangan akan lebih maksimal pada akhirnya.

Perihal budaya, bila ingin mengangkatnya sebagai topik perancangan, diharapkan untuk menaruh perhatian pada saat riset guna mencari data ataupun

konten-konten yang akan dicantumkan dalam perancangan. Tidak hanya mencari data, perancangan juga harus jelas memposisikan si budaya itu sendiri, contohnya menjadikan budaya sebagai obyek yang harus dipromosikan atau justru mendokumentasikannya agar rekam jejaknya tak hilang dan bisa bermacam-macam lagi. Dan dalam satu perancangan, posisi tersebut haruslah jelas karena bila tidak terfokus pada satu yang utama, masalah-masalah yang ada bisa saja tidak terselesaikan dengan maksimal.

Berkaitan dengan perancangan buku, sangat penting untuk menentukan target utama yang tepat (demografi, psikografi dan SES) karena dengan pemilihan target secara jelas, maka strategi perancangan pun dapat diatur agar memaksimalkan penyampaian pesan dengan baik. Contohnya seperti buku yang dirancang. Setelah dianalisa kembali, rentang umur target yang ditentukan di awal terlalu jauh sehingga aspek-aspek visual yang diaplikasikan cenderung lebih cocok pada rentang umur yang lebih tua, walaupun sebenarnya secara penyampaian informasi, konten juga dapat tersampaikan dengan baik melalui runtutnya konten dan pemakaian ilustrasi.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA