

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Buku informasi tentang *sneaker* di Indonesia merupakan sebuah buku yang berisikan tentang sejarah mengenai awal terciptanya teknik vulkanisir sebagai bagian dasar pembentukan sebuah sepatu. Teknik tersebut diciptakan oleh seorang pengusaha yang sangat gemar melakukan eksperimen-eksperimen hingga membuatnya terlilit hutang hingga masuk kedalam penjara. Namun, semangatnya tidak runtuh begitu saja dan ia terus berusaha hingga akhirnya menciptakan suatu penemuan yang sangat berguna dalam dunia *sneaker* hingga saat ini. Buku ini memiliki konten visual dan teks yang cukup seimbang karena mengacu pada target utama yang merupakan kalangan milenial dengan rentang usia 17-25 tahun. Buku tersebut hadir sebagai media yang dapat menambah wawasan para *sneakerhead* dalam mengetahui sejarah *sneaker* yang mereka miliki.

Perancangan buku informasi tentang *sneaker* di Indonesia ini melalui berbagai proses., dimana penulis telah melakukan pengumpulan data seperti wawancara kepada *sneaker enthusiast*, observasi lapangan maupun studi *existing*. Hasil dari pengumpulan data tersebut penulis melakukan perancangan konsep dengan mencari *big idea* berdasarkan fungsi *sneaker* masa kini yang dihubungkan dengan *fashion*. Selanjutnya penulis menggunakan konsep *hypebeast* sebagai penggambaran mengenai *fashion modern* yang saat ini sangat diminati oleh

masyarakat dan melakukan perancangan awal dengan membuat *moodboard* sebagai acuan dalam merancang konten.

Isi keseluruhan buku terdiri dari 128 halaman yang terbagi dalam 4 pembahasan yang menceritakan awal terciptanya *sneaker*, perkembangan *brand* Converse dan Nike, hingga bagaimana *sneaker* digemari di Indonesia. Untuk mendukung penyampaian mengenai sejarah *sneaker*, penulis menyertakan beberapa *merchandise* berupa *sticker*, gantungan kunci, dan *pin*, yang dimasukkan bersamaan dengan buku kedalam *totebag* dan untuk 5 orang peminat pertama akan mendapatkan *t-shirt* serta *hoodie* sebagai bentuk penunjang *outfit* dengan *sneaker*.

## **5.2. Saran**

Kendala terbesar yang penulis alami selama proses merancangan tugas akhir ini adalah buku dan tekanan dari sekitar. Waktu yang dimiliki oleh penulis untuk mengerjakan keseluruhan tugas akhir ini cukup banyak, namun banyak faktor yang menyebabkan waktu untuk perancangan tersebut menjadi sangat sedikit. Penulis berusaha mengatasi hal tersebut dan mengerjakan dengan semaksimal mungkin agar dapat menyelesaikan semua ketentuan yang diberikan dengan baik. Penulis mengharapkan konseling yang baik terhadap mahasiswa yang memiliki cukup banyak permasalahan dari luar kampus agar dapat mengungkapkan apa yang sedang dialami dan sekiranya tidak disama ratakan dengan seluruh mahasiswa. Penulis berusaha mengatasi segala masalah tersebut dengan membagi pikiran menjadi yang penting dan tidak penting agar proses perancangan tugas akhir ini tetap berjalan dengan baik walaupun harus bekerja keras.

Dalam perancangan buku informasi, penulis berharap informasi yang disampaikan dapat lebih dikembangkan lagi untuk penelitian selanjutnya. Dalam pembahasan mengenai *sneaker* ini, penulis mengharapkan penelitian selanjutnya dapat menambahkan pembahasan mengenai fenomena-fenomena yang sedang *booming* dalam perancangannya. Fenomena tersebut dapat berupa pembahasan mengenai *sneaker* yang dimodifikasi atau informasi mengenai sepatu yang sedang *trending topic* di Indonesia.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan banyak fasilitas yang sangat baik demi menunjang kegiatan selama proses belajar hingga berlangsungnya tugas akhir. Akan lebih baik jika jaringan internet di area kampus lebih ditingkatkan serta diberikan tempat untuk mengerjakan tugas yang lebih kondusif selain di perpustakaan.