

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Indonesia memiliki budaya komik yang amat mendalam, dari mulai komik pertama Indonesia pertama yang muncul pada tahun 1931 pada koran *Sin Po*, hingga sekarang yang telah berubah menjadi *webtoon*. Namun dengan pergeseran dari media cetak ke media digital menyebabkan banyak dari generasi muda yang tidak mengetahui perkembangan komik di Indonesia karena sudah banyak konten komik digital yang dapat mereka nikmati.

Untuk meningkatkan pengetahuan generasi muda terhadap perkembangan komik di Indonesia, penulis merancang sebuah *webtoon* interaktif yang bertujuan untuk memperkenalkan ciri - ciri dari komik Indonesia berdasarkan masanya. Dalam perancangan *webtoon* ini, penulis telah melakukan berbagai usaha untuk pengambilan data, mulai dari kuesioner, mencari kolektor komik Indonesia untuk di wawancara dan studi referensi. Setelah melakukan pencarian data, kemudian penulis melakukan *mind mapping* dan menemukan beberapa kata kunci yaitu; ilustrasi, modern, generasi muda, dan *fun*. Menggunakan kata kunci tersebut penulis kemudian mendapatkan *big idea* berupa *webtoon* tentang komik Indonesia yang seru.

Agar hasil dari *webtoon* ini maksimal, penulis melakukan beberapa tes dalam bentuk *Alpha test* dan *Beta test*. Pada masa *Alpha test*, ditemukan bahwa *webtoon* interaktif karya penulis masih memiliki begitu banyak kekurangan, mulai dari salah satu karakter yang menyerupai karakter lain, gaya ilustrasi yang masih

kaku, warna yang terlalu terang, dan cerita yang terlalu bertele-tele. Namun setelah melakukan perbaikan dan *Beta test*, penulis mendapatkan *user reviews* yang bagus, dan sudah baik dalam menyampaikan informasi.

Setelah melaksanakan sidang akhir, penulis menyatakan bahwa hasil dari karya yang telah dibuat gagal. Meskipun mendapatkan *input* yang cukup baik dari pembaca, namun terdapat kegagalan fatal yang awalnya tidak penulis sadari selama pengerjaan *webtoon*, yaitu kurangnya penggunaan *background*. Berdasarkan kritik yang diberikan pada saat sidang akhir, *webtoon* dirasa agak membingungkan karena kurangnya penggunaan *background* yang mengakibatkan setiap babak dari *webtoon* terasa terpisah dan tidak mengalir dengan baik.

Untuk kedepannya apabila penulis dapat mengerjakan ulang proyek *webtoon* ini, maka penulis akan memfokuskan pada bagian *background* dan bukan hanya pada inti dari informasi yang ingin disampaikan. Selain itu juga, penulis ingin untuk menggunakan media interaktif lain seperti animasi dan suara untuk meningkatkan rasa ketertarikan pembaca pada *webtoon*.

## **5.2 Saran**

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis mengalami banyak sekali rintangan, namun berkat bantuan dari Dosen Pembimbing dan juga peserta tugas akhir lainnya, penulis mendapatkan solusi untuk masalah - masalah tersebut. Melalui pengalaman ini, penulis memiliki beberapa saran untuk mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual yang akan mengambil Tugas Akhir ke depannya yaitu;

1. Memastikan bahwa topik yang diambil adalah topik yang memang diminati. Karena apabila dalam pemilihan tema mahasiswa/i tidak tertarik dengan tema tersebut, maka motivasi dalam mengerjakan Tugas Akhir akan sangat minim.
2. Berhubungan dengan saran nomor 1, meskipun tertarik dengan topik, mahasiswa/i harus dapat memisahkan diri mereka dari topik tersebut. Melalui pengalaman merancang Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa karena penulis memiliki *passion* terhadap topik mengenai komik, penulis menjadi keras kepala dan sulit untuk menerima tanggapan dari Dosen Pembimbing pada saat awal pengerjaan.
3. Pastikan bahwa *skill* yang dimiliki oleh mahasiswa/i sesuai dengan karya Tugas Akhir yang ingin dibuat.
4. Meskipun Tugas Akhir sangatlah penting, namun mahasiswa/i diharapkan untuk menjaga kesehatan mereka baik itu fisik maupun mental. Karena apabila kesehatan mental atau fisik terganggu, pengerjaan Tugas Akhir akan menjadi terasa seperti beban.