



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Simpulan

Perancangan buku ilustrasi biografi tokoh muda inspiratif dari Indonesia ini merupakan buku yang terdiri dari kumpulan kisah beberapa tokoh muda Indonesia yang berprestasi dan berhasil mengharumkan nama Indonesia. Kriteria pemilihan tokoh dibataskan pada peraih penghargaan Forbes 30 Under 30 dan peraih medali Olimpiade. Tokoh-tokoh yang dipilih memiliki kisah hidup yang menarik dan inspiratif. Namun sayangnya, mereka kurang dikenal atau bahkan tidak diketahui keberadaannya oleh target audiens yaitu remaja. Maka dari itu penulis melakukan perancangan buku ilustrasi biografi untuk para tokoh tersebut. Perancangan buku ini bertujuan untuk mendokumentasikan kisah kehidupan tokoh dan menjadi inspirasi bagi remaja dalam pencarian jati dirinya. Biografi dipilih karena dapat memberikan manfaat seperti belajar menghargai proses, belajar sikap dari tokoh, evaluasi diri, menumbuhkan kepercayaan diri, dan manfaat lainnya bagi pembaca.

Dalam perancangan ini penulis menggunakan berbagai teori dan referensi yang diambil dari beberapa buku dan jurnal seperti buku mengenai desain grafis oleh Robin Landa, buku karangan Alan Male, buku karangan Haslam, Guan, dan lainnya. Perancangan ini juga didukung dengan metode pengambilan data kuantitatif dan kualitatif melalui kuesioner, wawancara, dan studi eksisting. Kuesioner disebar pada 100 responden remaja usia 16-24 tahun di Pulau Jawa. Wawancara ahli dilakukan dengan seorang psikolog anak dan remaja bernama Mariska Johana dan seorang penulis sekaligus editor buku yaitu Stella Olivia. Wawancara juga dilakukan bersama 3 orang remaja bernama Valerie, William, dan Ben. Dari hasil wawancara penulis mendapatkan beberapa informasi seperti penentuan tokoh idola yang ideal bagi remaja, tokoh idola yang digemari remaja, cara membuat buku yang baik untuk remaja, dan berbagai informasi lainnya.

Hasil dari kuesioner, wawancara, dan studi eksisting ini digunakan penulis sebagai acuan dari perancangan.

Berdasarkan hasil dari kuesioner dan wawancara, responden paling aktif menggunakan media sosial untuk mengakses informasi. Beberapa dari mereka kurang menyukai membaca buku karena membosankan dan membuat mata lelah. Hal ini merupakan tantangan dalam perancangan buku. Maka dari itu penulis menambahkan ilustrasi dan menggunakan banyak *white space* agar buku terlihat lebih menarik dan tidak membuat mata cepat lelah. Menurut responden penambahan ilustrasi dapat membuat mereka lebih tertarik untuk membaca sebuah buku. Dari hasil wawancara dengan seorang penulis sekaligus editor buku, beliau mengatakan perancangan buku yang baik untuk remaja konteksnya harus digemari remaja dan menggunakan gaya bahasa yang sesuai dengan remaja. *Cover* dengan warna dan desain yang menarik juga penting untuk membuat buku yang menarik bagi remaja.

Dalam proses perancangan buku, penulis terlebih dahulu membuat *mindmap* dan *big idea* perancangan. *Big idea* dari perancangan ini adalah "Memajukan Remaja Indonesia Melalui Teladan Tokoh Muda Inspiratif". Setelah itu penulis membuat *moodboard* yang berisi gambar-gambar referensi yang sesuai dengan karakteristik remaja. Penulis juga memilih palet warna yang cerah dan *soft* yang sesuai dengan konsep perancangan. Untuk *typography*, penulis memilih *typeface* sans serif yang terlihat menyenangkan dan tidak formal. Proses perancangan visual dimulai dengan membuat ilustrasi tokoh. Gaya ilustrasi ditentukan dari hasil kuesioner yaitu responden menyukai gaya kartun. Setelah ilustrasi dibuat, penulis kemudian meletakkannya ke dalam *layout* buku bersama dengan teks dan elemen visual lain. Selain merancang buku sebagai media utama, penulis juga merancang beberapa media pendukung seperti media promosi dan *merchandise*.

5.2 Saran

Penulis menemukan beberapa tantangan dan kesulitan dalam perancangan buku ini sehingga perancangan masih memiliki banyak kekurangan dan tidak

sempurna. Berikut ini adalah beberapa saran yang penulis dapat berikan kepada pembaca:

- 1) Perumusan masalah dari perancangan ini melalui proses yang cukup panjang. Hal ini dikarenakan permasalahan pada remaja cukup kompleks dan luas. Permasalahan yang ditemukan dapat dilihat dari sisi psikologis, media, tokoh, dan lainnya. Penulis cukup kesulitan menentukan perumusan masalah karena kompleksitas tersebut. Maka dari itu untuk perancangan selanjutnya sebaiknya berfokus untuk melihat permasalahan dari satu sisi agar mengurangi kompleksitas dalam perumusan masalah.
- 2) Pencarian data dalam pembuatan biografi merupakan proses yang panjang dan cukup sulit. Untuk membuat biografi, penulis harus menelusuri berbagai sumber untuk mendapatkan informasi seputar kisah perjuangan hidup tokoh. Penulis harus menelusuri berbagai *platform* berita, video *youtube*, *podcast*, *blog*, dan lainnya untuk mendapatkan kisah hidup tokoh secara lengkap. Dari penelusuran ini pun penulis tidak bisa mendapatkan informasi secara menyeluruh dan mendalam. Maka dari itu untuk perancangan selanjutnya sebaiknya diusahakan untuk mencari informasi dari sumber primer yaitu melakukan wawancara dengan tokoh yang akan diceritakan.
- 3) Perancangan buku kumpulan biografi memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan dengan biografi satu tokoh saja. Hal ini dikarenakan penulis harus mencari informasi mengenai tokoh yang berbeda-beda dan menyesuaikan ilustrasi dengan ciri khas masing-masing tokoh. Penulis awalnya hendak memilih 10 tokoh, namun tidak sempat sehingga penulis hanya bisa merancang buku ilustrasi biografi untuk 6 tokoh. Maka dari itu untuk perancangan selanjutnya lebih baik mempertimbangkan jumlah tokoh yang akan dibuat biografinya.
- 4) Penulis belum melakukan uji coba hasil buku kepada target audiens. Uji coba ini sangat penting dilakukan untuk mendapatkan *feedback* yang

berguna dalam keefektifan perancangan. Penulis tidak mengetahui apakah isi buku dan ilustrasi yang dibuat telah benar-benar sesuai dengan target audiens atau tidak. Perancangan media pendukung juga perlu mendapatkan *feedback* agar efektif dan pesan dapat tersampaikan dengan baik. Maka dari itu untuk perancangan selanjutnya harus lebih melibatkan target audiens dalam mencari *feedback* demi kelancaran perancangan.

