



### **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

Dari hasil penelitian penulis, diketahui bahwa banyak remaja yang kian tidak menerima atau mengapresiasi diri mereka dikarenakan rata-rata remaja tidak tahu cara menerimanya dengan baik, dan akhirnya remaja-remaja tersebut suka merendahkan diri dan tidak menerima kekurangan yang terdapat di dalam diri mereka. Kintsugi, merupakan metode atau filosofi yang memperbaiki barang yang rusak dengan melapisi emas, yang dapat memberikan kesan berharga bagi penggunaannya dan memberitahukan mereka proses atau hal-hal yang rusak tersebut akan membentuk atau membangun sesuatu yang lebih Tangguh dan unik setelah melapisinya dengan -penerimaan|| atau -apresiasi|| dari diri sendiri.

Metode perancangan yang digunakan saat merancang buku ilustrasi tersebut adalah metode perancangan *Robin Landa, Graphic Design Solution*. Penulis awalnya harus melakukan riset dari berbagai jurnal yang kemudian diikuti oleh wawancara, persebaran kuesioner dan *focus discussion group*. Penulis juga mengemukakan *keywords* dan *big idea* dari proses pembuatan *Mind-mapping* yaitu kata *precious*, *scars* dan *accepting*. Untuk *big idea* penulis juga mengemukakan kalimat -Memeluk luka berhargall untuk dijadikan konsep dalam pembuatan visual-visual elemen yang terdapat di buku. Kemudian penulis juga merancang buku dengan menggunakan *moodboard*, penentuan warna, penentuan huruf tipografi, penentuan *grid* dan *layout* serta ilustrasi yang sudah mengikuti kata kunci yang telah ditentukan oleh penulis. Buku ini juga memiliki halaman-halaman yang dimana pembaca dapat berinteraksi seperti menulis atau menggambar sebagai proses -penerimaan|| dan -apresiasi|| untuk pembaca dari buku ini.

Buku ilustrasi self help ini hadir untuk sebagai pembantu dan menyadari pembaca bahwa tidak perlu takut atau sungkan dalam menerima kekurangan

dalam jati diri mereka. Penulis berharap buku ini dapat menyadarkan dan membantu pembaca-pembaca tersebut yang memiliki kesusahan dalam hal penerimaan dan apresiasi diri.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan proses perancangan buku ilustrasi dari proses menemukan bukti atau riset, penulis memiliki beberapa saran yang akan dianjurkan apabila pembaca memiliki posisi yang sama terhadap penulis, antara lain:

1. Pilihlah topik yang menarik dan disukai, akan tetapi harus disertakan bukti konkrit dan sumber yang terpercaya saat melakukan tahap riset, yang kemudian topik tersebut harus dikuasai dan dimengerti sehingga dapat tersampaikan dengan baik oleh target sasaran.
2. Periksa format urutan laporan dan asset perancangan harus sudah dipastikan lengkap secara kuantitas dan tidak kacau balau sehingga dapat diterima dan dibaca dengan mudah dalam proses Tugas Akhir.
3. Dalam proses perancangan pastikan diurutkan proses-proses perancangan dari pengumpulan informasi yang konkrit, penentuan kata kunci, *moodboard*, *mindmap*, *big idea*, kemudian disertakan perancangan sketsa dan grid, penaruhan konteks dalam bidang visual, penentuan warna dan ilustrasi sampai implementasi.
4. Pastikan untuk mengatur jadwal dengan baik, jangan memepetkan waktu pengerjaan perancangan dikarenakan proses perancangan laporan dan media diperlukan waktu yang cukup banyak dan siapkan waktu atau jadwal untuk melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing sehingga dapat mengetahui kesalahan atau kekurangan yang terdapat di media utama atau media sekunder bahkan di dalam laporan.
5. Pastikan membaca peraturan yang telah ditetapkan saat proses Tugas Akhir berlangsung, sehingga dapat memudahkan proses pengerjaan laporan dengan baik dan teratur.

Dalam proses perancangan karya, penulis menyarankan pembuatan Tugas Akhir dapat dikembangkan dalam gaya visualnya. Gaya visual dan konteks dapat dikembangkan dapat berupa gaya visual yang mencakup semua target *audience* dan tidak bersifat *segmented*. Begitu juga dengan konteks, yang dapat dikembangkan menjadi isi yang lebih mudah dimengerti selain pemakaian bahasa Inggris sehingga pembaca dapat langsung memahami maksud dari karya tersebut. Karya ini juga bisa dikembangkan menjadi buku yang dapat dilihat dalam dunia digital untuk menarik perhatian target yang lebih menjurus ke *platform* digital.

Perancangan karya buku ilustrasi ini juga dapat disarankan untuk menjadi acuan bagi penelitian tentang remaja yang memiliki masalah dalam mengapresiasi dan penerimaan diri. Acuan tersebut sudah dikonfirmasi melalui hasil riset wawancara dengan ahli psikolog remaja dan ahli kintsugi yang membantu dalam pembuatan konteks tentang remaja dan mengapresiasi diri melalui filosofi kintsugi.

