



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

Mendendam adalah naluri alamiah setiap manusia untuk membalas suatu perbuatan terhadap pihak lain dalam rangka menjunjung rasa adil. Walaupun didasari oleh alasan yang logis, aksi balas dendam telah menyebabkan banyak dampak buruk di tengah masyarakat. Hal ini dikarenakan oleh ketidakmampuan untuk mengontrol emosi dan rendahnya psikoedukasi tentang emosi mendendam di Indonesia. Disparitas ini mendorong dilakukannya riset dan pengumpulan data secara kuantitatif dan kualitatif lewat kuesioner, wawancara, dan studi literatur. Dari data yang dikumpulkan, diketahui bahwa mayoritas dari pemuda Indonesia memiliki pengalaman dengan dendam, tetapi mereka tidak mengetahui bahwa perasaan dendam dapat membuahkan hasil positif jika diikuti dengan praktik *emotional regulation*. Kurangnya informasi mengenai dendam dan cara mengontrolnya mendorong penulis untuk merancang media informasi seputar perasaan dendam dan pengaplikasian *emotional regulation* untuk mengolah perasaan tersebut menjadi dorongan untuk melakukan hal yang positif. Media informasi ini ditargetkan ke demografis paling rentan emosi yaitu pemuda Indonesia dengan SES menengah ke atas.

Menggunakan metode perancangan Landa (2013) yang terdiri atas *orientation, analysis, conception, design, dan implementation*, penulis kemudian merancang konsep untuk media informasi berupa buku ilustrasi tentang dendam akibat rasa sakit hati dari hubungan interpersonal dan perkenalan pada praktik *emotional regulation* untuk memanfaatkan perasaan tersebut sebaik mungkin. Mengikuti *big idea* yang telah dirancang, yaitu *The Love Crime*, buku ilustrasi yang dirancang mereplikasi pengalaman melakukan investigasi, dimana pembaca adalah sosok detektif yang harus menaklukkan sosok personifikasi dendam sebelum pembaca sendiri dikuasai dendam. Pembaca diberi bukti dan petunjuk berupa

praktik *emotional regulation* sebagai cara untuk mengembangkan diri dari segi mental dan emosi supaya dapat menaklukkan dendam. Perjalanan pembaca melatih *emotional regulation* didokumentasikan dalam jurnal perkembangan yang merupakan fitur dalam buku ilustrasi yang dirancang.

Dengan informasi relevan, aktivitas untuk melatih perkembangan diri, dan wadah untuk mengekspresikan emosi lewat *journal therapy*; buku ilustrasi yang dirancang bisa menyediakan solusi untuk pemuda Indonesia yang melampiaskan dendam mereka lewat aksi destruktif. Para pembaca belajar untuk merasakan, mengerti, membatasi, dan mengolah emosi mereka untuk perkembangan pribadi secara berkala. Sehingga pada akhirnya mereka dapat menyembuhkan sakit hati yang dirasakan dan bergerak maju dari pengalaman pahit mereka.

Karya Tugas Akhir yang dirancang oleh penulis merupakan media informasi yang memelopori topik mendendam dan *emotional regulation* di Indonesia untuk demografi yang paling kritis, yaitu pemuda. Buku ilustrasi ini menjadi awal upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya psikoedukasi dalam hidup; baik tentang dendam ataupun *emotional regulation*, supaya mereka dapat menjauhi kekerasan dan hidup lebih bahagia dengan pemikiran lebih kritis saat menghadapi perasaan negatif. *Copywriting* yang ada bersumber dari beberapa buku psikologi dan hukum yang ditulis oleh profesor psikolog dan hukum ahli, didampingi dengan proses pengurusan, penerjemahan, dan penyuntingan terstruktur untuk memastikan keakuratan informasi. Namun, perancangan buku ilustrasi ini masih jauh dari sempurna. Dalam proses pembuatannya, penulis menemui kendala dalam perancangan proporsi *grid*, menentukan media sekunder yang akan dirancang, dan menentukan *budgeting* karena kurangnya pengalaman dengan aktivitas penerbitan buku. Walaupun telah mereferensikan buku dan jurnal ilmiah yang substansial, penulis juga kesulitan untuk mengembangkan konten psikoedukasi karena topik tersebut berada di luar keahlian pribadi.

Walaupun begitu, penulis telah melakukan yang terbaik dalam perancangan Tugas Akhir ini. Diharapkan Tugas Akhir ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa/i

Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara di masa depan, yang akan mengangkat judul/kategori Tugas Akhir yang sama. Penulis juga berharap penulisan Tugas Akhir ini dapat dilanjutkan untuk ketika penulis menempuh studi lebih lanjut sehingga karya akhir yang diproduksi dapat menjadi lebih baik lagi.

5.2 Saran

Perancangan buku ilustrasi ini telah melalui beberapa bimbingan, keputusan, dan pertimbangan untuk menghasilkan karya desain grafis yang tepat sasaran untuk mengatasi masalah yang ada di masyarakat. Pada akhir perancangan karya ini, terdapat saran dan masukan yang penulis dapat berikan bagi pembaca yang ingin merancang buku ilustrasi ataupun mengangkat topik sejenis sebagai Tugas Akhir. Berikut adalah saran-saran tersebut:

1. Lakukan wawancara dan minta validasi data dengan beberapa ahli bidang dalam proses pencarian informasi dan data tentang topik yang dipilih. Hal ini sangat penting terutama saat pembaca mengangkat topik yang berada di luar keahlian pribadi. Penulis merekomendasikan untuk tidak hanya bergantung pada buku ataupun jurnal ilmiah saja saat merancang konten edukatif, tetapi juga konsultasi ahli bidangnya secara langsung supaya tidak terjadi misinformasi.
2. Saat membicarakan topik dengan tema psikologis yang luas seperti dendam, disarankan untuk mengerucutkan penyebab masalah sehingga solusi yang dirancang lebih tepat sasaran. Penulis memilih dendam akibat sakit hati dari masalah hubungan interpersonal, tetapi terdapat banyak dendam lainnya yang juga perlu dibahas lebih lanjut; contohnya adalah dendam akibat perlakuan diskriminatif (rasisme, seksisme, klasisme, dan bentuk diskriminasi lainnya). Pengerucutan juga dapat dilakukan dengan memilih *target audience* yang lebih detail lagi, seperti pelajar, mahasiswa, buruh, dan lain sebagainya, sehingga solusi bisa lebih konkrit untuk diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

3. Perancangan sebuah buku ilustrasi membutuhkan perencanaan yang matang dan pandangan yang objektif. Proses sketsa dan perencanaan tahap-tahap digitalisasi di awal adalah sesuatu yang krusial supaya pembuatan ilustrasi terarah, efisien, dan jelas. Penentuan konsep, palet warna, tipografi, gaya ilustrasi, dan elemen desain lainnya perlu ditentukan tidak hanya berdasarkan kemampuan pembaca sendiri, tetapi juga berdasarkan riset mendalam dan konsiderasi preferensi visual *target audience*. Penulis juga menyarankan untuk selalu memperhatikan lisensi aset visual yang dipakai dalam media perancangan; baik dipakai sebagai referensi atau sebagai aset pelengkap media, untuk menghindari komplikasi jika karya diputuskan untuk dikembangkan atau dipublikasikan.
4. Untuk melanjutkan perkembangan buku ilustrasi ini, penulis merekomendasikan pengembangan aspek *storytelling* buku ilustrasi ini menjadi sebuah *transmedia* lewat media populer, seperti seri video *YouTube*, *podcast*, ataupun buku interaktif digital untuk meningkatkan *engagement* pembaca untuk terus menerus melatih *emotional regulation* terhadap perasaan dendam. Selain itu, penulis juga menyarankan untuk mengembangkan topik ini lewat perancangan kampanye sosial dengan topik *emotional regulation* untuk mencegah aksi balas dendam yang merugikan diri sendiri atau orang lain. Kampanye ini dapat diikuti dengan sosialisasi tentang topik psikologi dendam secara spesifik dan mendalam; seperti proses dendam diproses dalam otak, syarat membalas dendam bermoral, dampak positif yang tidak banyak orang ketahui, pengaruh dendam terhadap psikis manusia, dan cara mengontrolnya dengan baik. Kampanye ini dilakukan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya psikoedukasi terhadap perkembangan diri, terutama untuk pemuda Indonesia yang rentan secara emosional.