



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 Kesimpulan

Budaya ngaret merupakan kebiasaan yang sudah terpatritri dalam masyarakat Indonesia. Konsep *Time is Money* tidaklah berlaku di masyarakat Indonesia, istilah jam karet kemudian diciptakan untuk memberikan pembenaran normalisasi perilaku keterlambatan. Untuk meminimalisir perilaku ini, diperlukan bimbingan karakter dari usia sejak dini. Salah satu media yang efektif adalah buku ilustrasi. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui kuesioner, diketahui bahwa kasus keterlambatan yang sering dilakukan adalah sengaja telat datang ketika ada janji untuk bertemu dan mayoritas responden suka membaca buku ilustrasi. Setelah menentukan media, penulis melanjutkan pada proses concepting, yaitu melakukan proses pencarian ide perancangan. Dari proses *brainstorming* ditemukan pula keyword berupa belajar, menyenangkan, cerita, dan sehari-hari. Kemudian dari keyword yang telah didapatkan, penulis mulai menyusun *big idea* dari perancangan buku ilustrasi ini menjadi “Belajar dari Cerita Sehari-hari” dan konsep cerita yang memiliki alur berupa “Pembalasan sebagai Pembelajaran.” Buku ilustrasi dirancang dengan tiga tokoh penting dalam cerita agar tidak mempersulit anak-anak dengan jumlah karakter yang terlalu banyak. Buku ilustrasi ini diberi judul “Yuk Tepat Waktu!” untuk memberikan ajakan positif untuk tepat waktu pada pembaca buku. Media promosi yang digunakan adalah *banner* yang akan digantung *dekat shopping centre* dan platform Instagram untuk menjangkau audiens online dengan lebih luas. Kemudian terdapat juga *merchandise gimmick* seperti masker, jam tangan digital, *t-shirt*, dan juga stiker.

5.2 Saran

Melalui sidang akhir yang telah dilaksanakan, penulis mendapatkan beberapa kritik dan saran terkait perancangan buku ilustrasi yang telah dilakukan. Penulis mendapatkan saran pada *storytelling* dan *ending* dari alur cerita Yuk Tepat Waktu!

Konsep dengan tema pembalasan dendam dirasa kurang tepat ataupun etis karena bisa menyebabkan kesalahpahaman terhadap maksud dari cerita yang disuguhkan. Cerita yang berfokus pada cara pembalasan sebagai alat untuk membuat jera sang pelaku tidaklah baik untuk diajarkan pada anak-anak, seandainya ada yang memahami perilaku tersebut sebagai contoh yang patut dilakukan. Seharusnya cerita untuk anak-anak memiliki pesan edukatif yang mengarah pada pesan positif. *Ending* cerita juga sebaiknya merujuk pada *happy ending* dimana ketiga sahabat tersebut akhirnya baik dan berteman kembali tanpa perlu putus temanan, dan tokoh utama jera karena kesalahan dia sendiri bukan karena pembalasan dendam dari tokoh temannya. Untuk penggunaan warna dan *layouting* pada beberapa halaman perlu lebih diperhatikan lagi, karena ada beberapa bagian teks ataupun gambar penting yang terpotong pada tengah halaman. Selain itu terdapat halaman yang warna *background* dan karakter yang terlihat seperti menyatu karena sama-sama menggunakan warna yang tonenya sama misalnya sama-sama gelap, alhasil menyulitkan visibilitas pembaca. *Alignment* pada teks seharusnya menggunakan satu jenis tipe *alignment* saja, tidak berubah-ubah di setiap halaman buku.

Buku ilustrasi ini awalnya ditujukan untuk dibaca dengan dampingan orang tua, namun tidak terdapat disclaimer yang menyatakan hal tersebut di bagian cover buku. Seharusnya imbauan tersebut dituliskan agar jika terjadi miskonsepsi akan cerita yang disuguhkan, sudah ada peringatan bahwa buku tersebut memerlukan orang tua dalam membimbing pembaca anak-anak. Emosi pada karakter yang digambarkan juga terkesan terlalu kuat, seperti pada halaman 31 dan 32 yang sangat memperlihatkan kesan pembalasan dendam. Sebaiknya penggambaran ekspresi yang bersifat lebih di *tone down* mengingat target pembaca yang adalah anak-anak dan tujuan awal dari buku ini adalah untuk menyebarkan pesan positif mengenai ketepatan waktu. Penggambaran latar belakang dan perilaku pada karakter cerita juga memiliki peranan penting dalam persepsi pembaca. Adegan dimana karakter Lulu dan Infa saling SMS menggunakan *handphone* di bioskop bukanlah suatu gambaran perilaku yang baik untuk di contoh. Seharusnya bisa digambarkan dengan bisik-bisik saja, karena di kehidupan nyata, bermain *handphone* merupakan salah

satu perilaku yang tidak sopan mengingat bioskop merupakan tempat berbayar bagi audiens yang datang untuk menonton film. Penggunaan balon kata pada buku ilustrasi kurang konsisten karena hanya terdapat pada beberapa halaman tertentu dan terkesan tiba-tiba karena baru muncul pada halaman pertengahan alur cerita. Sebaiknya jika memang ingin menggunakan balon kata, seharusnya sudah digunakan dari sejak awal cerita saja.

Perancangan pada media promosi sebenarnya masih bisa di *brainstorm* lebih dalam lagi dengan menggunakan konteks jam, karena banyak yang bisa dikaitkan dengan waktu. Kebanyakan media pendukung yang dirancang penulis kurang terasa hubungannya dengan karya utama yang telah dibuat. Penggunaan *copywriting* yang tepat juga perlu diperhatikan lagi agar lebih to the point dan mudah dimengerti, seperti pada *post story* yang berbunyi, belajar tepat waktu bersama si kecil. Dimana kata-kata tersebut akan membingungkan audiens anak-anak yang membaca dan bertanya-tanya siapakah si kecil yang dimaksud itu.

Dari proses perancangan yang telah dilalui dan saran-saran yang penulis dapatkan. Walaupun karya ini memiliki banyak kekurangan, penulis berharap perancangan buku ilustrasi tentang pentingnya kebiasaan tepat waktu ini dapat membantu meminimalisir perilaku budaya ngaret dengan cara memulai penanaman pendidikan karakter dari usia dini melalui cerita yang relevan dengan pembaca anak-anak. Penulis juga berharap promosi melalui *banner indoor*, media sosial Instagram, dan *merchandise* bisa meningkatkan *exposure* dan antusiasme pembaca dalam membeli buku “Yuk Tepat Waktu!” Terakhir, penulis pun berharap agar perancangan karya ini dapat membantu atau menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang ingin mengangkat penelitian media informasi. Untuk belajar dari kesalahan atau kekurangan yang ada dalam perancangan ini, supaya kesalahan tersebut tidak terulang kembali.