

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Anoa merupakan hewan endemik Indonesia yang berasal dari Pulau Sulawesi. Hewan ini berada dalam ancaman punah karena kurangnya kepedulian dan upaya perlindungan untuk hewan tersebut. Maka BKSDA Sulawesi Utara menciptakan sebuah program bernama Anoa Breeding Centre yang memiliki tujuan untuk melakukan konservasi dan penelitian terhadap hewan tersebut. Anoa Breeding Centre telah melakukan *'school reachout'* untuk beberapa sekolah agar adanya pendidikan hewan tersebut di daerah sekolah, Anoa Breeding Centre telah memberikan pendidikan ini pada anak SD dan SMP dengan media presentasi dan brosur.

Berdasarkan penelitian, media informasi yang memiliki narasi visual memberikan penjelasan atau dapat menyampaikan informasi dengan lebih jelas kepada target SMP. Perancangan memiliki target anak SMP karena berdasarkan data wawancara, anak SMP telah diberikan pendidikan dalam cara berburu anoa, sehingga membawanya sampai umur dewasa. Maka, dengan adanya narasi visual yang baik, maka target anak remaja dapat bersimpati dengan karakter yang berperan dalam cerita lebih baik. Gubernur Sulawesi juga telah menyebar luaskan kegunaan *e-library* dan pentingnya anak SD dan SMP untuk mempelajari keberadaan dan kegunaan buku yang mudah dijangkau secara *online*. Pada akhirnya, solusi yang ditemukan yaitu, Perancangan Komik digital Meningkatkan Kepedulian Anoa Untuk Anak Remaja Berusia 13-15 Tahun. Komik memiliki alur cerita yang memiliki konsep menguncang pembaca dan memberikan sisi emosi yang bermain dibalik hewan-hewan dan pemburu, sehingga meningkatkan emosi empati untuk pembaca komik.

Dari mulai membuat *mindmap*, ditentukan tiga kata kunci utama yaitu tenteram, empati, dan endemik, yang menciptakan *big idea*, 'Ketenteraman dari

Cinta Endemik' dengan tone of voice cerah, gaul, dan emosional. Warna yang digunakan disesuaikan untuk pembaca memahami karakter dengan mudah dalam bentuk kepribadian, warna cokelat dan hijau yang dibawakan oleh karakter hewan dan latar hutan, melambangkan kesatuan antara hutan dan binatang. Dengan adanya visual *cue* alur cerita dengan cahaya terang yang melambangkan perubahan empati yang berkembang dari karakter yang berempati pada anoa. Dari *big idea* tersebut, perancangan dirancang dengan alur cerita suasana kehidupan karakter remaja yang berperan sebagai pemburu anoa. Pemburu anoa pun tersesat sehingga menemukan anoa dan kedua karakter melalui kegiatan yang meningkatkan sisi empati satu sama yang lain. Dengan adanya penggunaan alur cerita dengan konsep empati dan gestur-gestur badan karakter yang memberikan kesan emosi yang befokus pada mata dan wajah karakter.

Selain perancangan komik, dibuatnya perancangan sekunder menyitari kehidupan sehari-hari anak remaja SMP di sekolah, seperti *sticker* whatsapp yang menggunakan ilustrasi dari desain karakter dan latar komik dengan salah satu menggunakan *font* yang ekspresif yang digunakan keseharian dan anak SMP dalam percakapan melewati whatsapp, kemudian ada *gimmick* baju dan gantungan kunci yang dapat dilakukan secara keseharian. Serta adanya *poster* komik digital yang dipasang dekat daerah perpustakaan sekolah yang memberikan tujuan untuk menarik perhatian target untuk meminjam komik digital, dan pembagian brosur pada anak-anak SMP yang dapat melihat perancangan sekilas dan adanya visual hadiah-hadiah yang dapat dilihat. Media sekunder lainnya berupa *web banner* yang dipasangkan di *website* Dispusip, yaitu *website* layanan *e-library* yang digunakan oleh sekolah-sekolah Sulawesi Tenggara. Kemudian adanya media Instagram *post* yang berisi sembilan *postingan*, setiap tiga *postingan* di *post* per minggu. Berdasarkan analisis perancangan, media komik digital dapat memberikan pendekatan untuk meningkatkan kepedulian anoa untuk anak remaja usia 13-15 tahun dengan pembawaan alur cerita dengan konsep yang berfokus pada interaksi empati antar karakter dan hewan anoa agar adanya peningkatan kepedulian anoa dan upaya pelestariannya.

5.2 Saran

Hasil perancangan ini, memberi banyak pelajaran. Pada saat menentukan topik perancangan, usahakan menggunakan topik yang berpusat pada lokasi yang dapat diakses dengan mudah, dan adanya target perancangan yang mudah dijangkau untuk penelitian, karena target perancangan perlu dipahami dan dimengerti lebih baik agar pendekatan perancangan dapat menjadi lebih tepat dan terbukti. Salah satu contoh metode penelitian untuk pendekatan ini merupakan kuesioner yang *on-site* mendatangi target-target secara langsung. Selain melihat target mengisi, dapat mempelajari gerak-gerik atau reaksi target dalam mengisi kuesioner karena dengan kuesioner yang disebar secara *online* belum tentu terpercaya karena tidak bisa melihat pengisi secara langsung. Selain kuesioner, metode penelitian wawancara lebih baik dilakukan secara langsung kepada target perancangan. Dalam melakukan perancangan, diperlukan untuk melakukan observasi lapangan agar adanya validasi lapangan terhadap perancangan. Serta gunakan waktu secara baik dan berpegang teguh pada topik yang telah dibuat sehingga perancangan dapat berjalan dengan mudah tanpa adanya usaha yang terbuang di tengah perancangan, serta menggunakan topik yang mudah dimengerti atau yang sudah diminati dari awal sehingga tidak sulit untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Perancangan media informasi, adanya kesadaran bahwa harusnya adanya konsiderasi dalam membuat media yang lebih terjangkau dalam SES target sehingga adanya keselarasan data dan perancangan sehingga perancangan dapat dijangkau oleh target dengan mudah, seperti membuat selebaran panjang fisik yang berisi halaman-halaman komik sehingga mudah digunakan oleh target ber-SES rendah.