

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan hasil dari perancangan buku ilustrasi dan dibuat berdasarkan data dan analisis yang telah dilakukan. Dapat disimpulkan jika masih banyak remaja perempuan yang sudah menggunakan produk *skincare* dan kosmetik, tetapi masih banyak juga yang kurang memahami kandungan bahan kimia berbahaya sehingga remaja mengalami masalah kulit terutama pada wajahnya. Kemudian remaja diharapkan untuk lebih teliti dalam memilih produk kecantikan, hal ini berkaitan juga dengan remaja yang baru mengenal dunia *skincare* dan kosmetik perlu pengawasan orangtua dalam pemilihan sebuah produk kecantikan. Sehingga perancangan media informasi berupa buku ilustrasi sebagai panduan terhadap remaja dibutuhkan, dengan maksud untuk mengedukasi tentang kandungan-kandungan pada produk kecantikan yang baik dan tidak baik.

Pada proses perancangan buku ilustrasi, menggunakan metode perancangan oleh Andrew Hall (2011), yang terdiri dari *defining the problem, gathering the relevant option, generating option, evaluating the option, selecting the best option, dan implementation*. Untuk tahapan pertama perancangan dilakukan pengumpulan data melalui hasil penelitian wawancara, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi. Kemudian data mengenai pengetahuan target primer dan sekunder tentang produk kecantikan yang meliputi masalah kulit, kandungan berbahaya pada produk kecantikan. Setelah melakukan pengumpulan data selanjutnya membuat *mind mapping* data dan masalah untuk membantu mengembangkan konten yang menarik pada perancangan, kemudian melakukan klasifikasi semua informasi dan menghasilkan pikiran kreatif yang terdiri dari *big idea, copywriting, mindmapping visual, moodboard*, visual, warna dan tipografi yang digunakan pada perancangan buku. Setelah mendapatkan *keyword* berdasarkan hasil dari *mindmapping* dapat dikembangkan sebuah *big idea* dan dibuat beberapa alternatif, dan dipilih salah satunya adalah '*Eliminate the Toxic, Try the Best One for Your Beauty*'.

Lalu, untuk tahap selanjutnya mengetahui beberapa ide yang sudah dipahami dan dikumpulkan untuk dijadikan ide kreatif merancang tata letak, konten dan struktur perancangan yang lebih spesifik agar lebih terstruktur. Setelah menentukan isi konten, tata letak, visual dan teks, selanjutnya menyusun beberapa gambaran atau sketsa kasar pada media utama dan media sekunder. Setelah semua sudah tersusun dan ditentukan dengan baik, dilakukan perancangan *final* sebuah buku ilustrasi dan media sekunder sebagai media promosi dan media pendukung untuk menarik perhatian target audiens yang terdiri dari menentukan judul buku, dan menentukan media sekunder seperti poster, *x-banner*, instagram *feeds post*, instagram *story ads*, dan *sticker*.

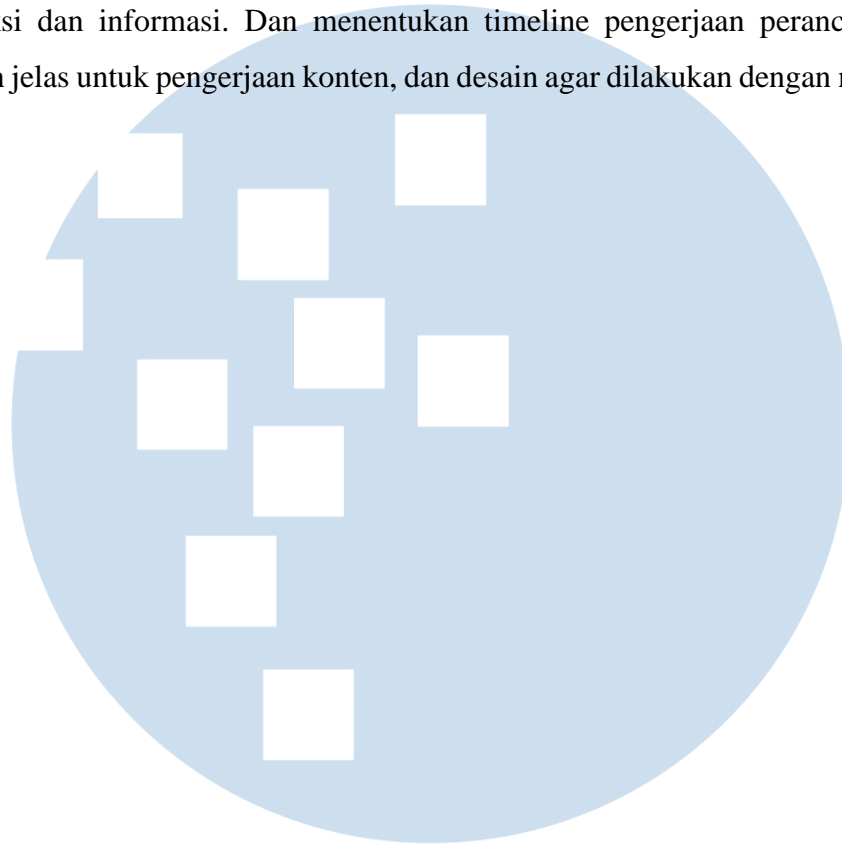
Diharapkan perancangan buku ini informasi tersampaikan dengan baik serta mengedukasi pembaca, dan mendapatkan ilmu. Diharapkan juga buku ini dapat meningkatkan kesadaran remaja Indonesia terhadap produk kecantikan yang ilegal dan berbahaya.

5.2 Saran

Dalam perancangan buku ilustrasi ini disadari banyak beberapa hal yang dapat dijadikan evaluasi bagi pembaca dan mahasiswa-mahasiswa yang akan membuat perancangan dengan topik serupa. Untuk informasi dapat dicari melalui narasumber yang memahami dan mengerti mengenai *skincare* dan kosmetik, studi literatur dan penelitian sangat diperlukan dalam proses pengumpulan data agar informasi yang didapat akurat dan terpercaya.

Lalu, *copywriting* yang terdiri dari *headline* dan *tagline* berperan penting dalam penyampaian informasi dan promosi. Kemudian penentuan media, gaya visual ilustrasi dan pemilihan warna yang digunakan untuk perancangan buku sesuai dengan usia 14-17 tahun perlu diperhatikan. Lalu, pemilihan media sekunder sesuai dengan kebutuhan perancangan juga perlu diperhatikan. Media sekunder merupakan media pendukung sebagai media promosi dan untuk menarik perhatian audiens.

Menentukan jenis buku yang sesuai dan ingin dicetak meliputi visual, interaksi dan informasi. Dan menentukan timeline pengerjaan perancangan ini dengan jelas untuk pengerjaan konten, dan desain agar dilakukan dengan maksimal.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA