

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah disusun pada Bab IV, perancangan komik digital tentang biografi Tino Sidin menunjukkan keberhasilan dalam menjawab permasalahan utama yang diangkat dalam rumusan masalah, yaitu bagaimana mengenalkan kembali sosok Tino Sidin sebagai tokoh pendidik seni yang inspiratif melalui media yang sesuai dengan karakter generasi saat ini. Perancangan ini tidak hanya menghasilkan media visual seperti komik, melainkan juga membentuk sistem komunikasi visual yang menyeluruh melalui pengembangan media sekunder yang mendukung.

Perancangan tugas akhir ini dibangun melalui proses kreatif yang mencakup eksplorasi ide, perumusan konsep, perancangan media utama, pengembangan media sekunder, hingga validasi desain melalui bimbingan spesialis dan wawancara langsung dengan pengguna potensial. Komik utama dirancang dalam format *webtoon*, dengan struktur cerita yang membuat sekuens-sekuens penting dalam kehidupan Tino Sidin. Visualisasi karakter, warna, dan tipografi dipilih secara konsisten untuk membangun kesan nostalgik, ramah, dan komunikatif. Hasil bimbingan spesialis digunakan untuk memperkuat akurasi narasi visual serta penyempurnaan detail teknis, seperti konsistensi anatomi, penempatan teks, dan ritme baca.

Hasil validasi melalui tiga guru TK Marsudirini menunjukkan bahwa media ini diterima secara positif dan dinilai relevan untuk digunakan dalam konteks pendidikan anak usia dini. Narasi dalam komik dianggap mudah dipahami, nilai-nilai yang disampaikan dinilai tepat sasaran, dan pendekatan visual dinilai menarik serta mampu mengunggah keterlibatan emosional. Adanya masukan visual terkait warna dan gaya karakter menjadi catatan berharga yang menunjukkan keterlibatan desain terhadap evaluasi pengguna lapangan.

Selain media utama, media sekunder seperti *x-banner*, poster, *instagram post carousel*, *instagram story*, kaos, pin, *gift card*, dan *mock-up* buku berhasil dikembangkan sebagai bagian dari strategi komunikasi visual terpadu. Setiap media dirancang dengan menjaga kesinambungan gaya ilustrasi, tipografi dan warna, sehingga memperkuat identitas visual dari karya utama. Peran media sekunder bukan hanya sekedar promosi, melainkan memperluas jangkauan pesan secara lebih fleksibel kepada audiens digital dan publik umum.

Dapat disimpulkan bahwa perancangan tugas akhir ini berhasil menghadirkan sebuah media visual yang tidak hanya memperkenalkan kembali Tino Sidin secara informatif, tetapi juga mengemasnya secara inspiratif dan relevan. Seluruh proses menunjukkan adanya keselarasan antara masalah yang diangkat, hasil riset lapangan, dan penerapan konsep visual dalam tugas akhir. Komik ini mampu menyampaikan nilai pendidikan, kreativitas, dan keteladanan secara menyeluruh melalui pendekatan yang mudah diterima lintas generasi.

5.2 Saran

Berdasarkan proses perancangan, pelaksanaan, dan analisis dalam tugas akhir ini, penulis merumuskan beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan bagi pihak-pihak yang tertarik mengembangkan topik serupa atau menerapkan pendekatan visual naratif dalam bidang pendidikan dan komunikasi visual. Saran dibagi menjadi dua bagian, yaitu saran teoretis dan saran praktis, agar menjangkau kebutuhan pengembangan keilmuan sekaligus penerapan di lapangan.

Saran teoritis, penulis menyarankan agar dosen dan pengajar di bidang desain komunikasi visual lebih mendorong pendekatan naratif visual sebagai alternatif pengembangan teori dalam studi desain, khususnya pada media berbasis cerita seperti komik digital. Kajian terhadap media populer yang sarat nilai edukatif, seperti biografi tokoh dalam bentuk visual, dapat menjadi ruang penelitian yang relevan dan kontekstual bagi perkembangan ilmu desain. Universitas juga diharapkan membuka ruang diskusi akademik yang membahas dan mendukung

pembacaan kritis terhadap bentuk-bentuk visual kontemporer sebagai objek kajian ilmiah.

Secara praktis, penulis memberikan saran kepada dosen memberikan pendampingan yang mendorong mahasiswa untuk menggabungkan riset lapangan, pengolahan visual, dan pendekatan edukatif secara seimbang. Universitas disarankan untuk memfasilitasi akses terhadap platform distribusi digital, serta membuka peluang kolaborasi dengan institusi pendidikan dan budaya agar karya tugas akhir mahasiswa dapat memberi dampak yang luas di luar konteks akademik.

