



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Perancangan buku ilustrasi tentang *Quarter-Life Crisis* berdasarkan pada fenomena yang terjadi di masyarakat dimana dewasa muda usia 20-30 tahun banyak yang mengalami krisis ini. Krisis ini memang wajar, tetapi jika tidak diatasi maka perkembangan seseorang dapat terhambat, menjadi pasif akibat merasakan kecemasan yang berlebih dan stres. Padahal masa ini merupakan masa produktif untuk mengeksplorasi diri lebih dalam seperti mencoba berbagai hal dalam karir atau hubungan romantis.

Melihat fenomena dan fakta yang ada, penulis membuat perancangan buku ini agar dewasa muda dapat mengatasi kecemasan dan kebingungan yang dialami saat terjadi *Quarter-Life Crisis* dengan bantuan *self-help*. Perancangan buku berdasarkan pada studi literatur, data hasil dari wawancara psikolog dan editor, kuesioner terhadap dewasa muda usia 20-30 tahun, observasi dan studi eksisting. Gaya ilustrasi, warna, tipografi, *layout* pada buku dibuat dengan konsep *simple* dan *fun*. *Simple* dan *fun* dipilih karena sesuai dengan kondisi pembaca yang sedang mengalami krisis dan stres. *Simple* agar informasi yang disampaikan penulis dapat lebih mudah dipahami oleh pembaca. *Fun* agar pembaca yang sedang stres dapat terhibur. Penulis menyajikan lembar interaktif pada buku sebagai media *self-help* bagi pembaca yang dapat diisi kapan saja.

Ilustrasi dibuat dengan menggunakan *hand-draw outline* yang digambar secara digital dengan *brush* agar terlihat simpel, mudah dipahami serta tidak kaku. Ujung garis tumpul atau *rounded* untuk memberikan kesan yang menyenangkan dan *friendly*. Warna yang digunakan hanya tiga warna cerah yaitu kuning, biru dan hijau karena simbolisasi dari kebahagiaan dan semangat. Tipografi yang digunakan adalah jenis *sans-serif* agar tidak terkesan kaku dan formal. *Layout* yang digunakan adalah *modular grid* untuk memudahkan dalam mengatur tata letak gambar dan teks secara bervariasi serta informasi yang kompleks.

Seluruh proses dilakukan dari tahap pendahuluan hingga perancangan oleh penulis bersamaan dengan revisi, sehingga sampai pada tahap final perancangan buku ilustrasi tentang *Quarter-Life Crisis* untuk dewasa muda usia 20-30 tahun yang berjudul '1/4 Life – Ketika *Quarter-Life Crisis* Melanda'.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil riset dan pengumpulan data yang dilakukan penulis, dewasa muda tidak mengetahui cara untuk mengatasi *Quarter-Life Crisis*. Kebanyakan dari mereka hanya membiarkan krisis ini terjadi begitu saja, padahal seharusnya diatasi dengan mengeksplorasi diri lebih mendalam untuk mengetahui potensi diri. Hal ini untuk mengurangi kecemasan yang akan terus muncul akibat perubahan dan ketidakpastian yang terjadi dalam hidup seseorang. Penulis menyarankan untuk ke depannya dibuat rancangan kampanye sosial terkait cara mengatasi *Quarter-Life Crisis* untuk dewasa muda agar mereka dapat memaksimalkan masa dewasa muda mereka.