BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan buku komik “Aldy & Lala: Belajar Asyik Bersama Gerakan Sekolah Menyenangkan” ini cukup berhasil untuk dijadikan media promosi ketika pengenalan GSM. Sebagai inovasi media promosi, komik ini juga mewakili nilai “menyenangkan” yang dibawa oleh GSM.

Pada awalnya, target audiens difokuskan pada lingkungan belajar sekolah dasar seperti kepala sekolah, guru, siswa hingga orang tua murid saja. Ternyata, komik Aldy & Lala ini mampu menarik perhatian khalayak luas di sosial media ketika dilaksanakan pameran *online*. Komik ini mendapat respon positif dari berbagai pihak, baik dari GSM maupun dari luar GSM.

Sebagai media pengenalan, materi yang dibawakan komik ini cukup ringan dan sudah relevan dengan konten yang selalu dibawakan GSM. Materi yang dimaksud ialah edukasi, pendidikan karakter, sekolah yang menyenangkan dan 4 area perubahan GSM (*Learning Environment, Pedagogical Practice, School Connectedness dan Character Development*).

Meskipun komik ini belum mencakup secara detail, komik ini sudah menggambarkan secara umum tentang GSM dan contoh penerapan nilai-nilainya di sekolah, sehingga komik ini dinilai layak untuk dijadikan sebagai media pengenalan dan promosi GSM.

B. Saran

Berdasarkan perancangan yang sudah dilakukan ini, maka perancang ingin memberikan saran yang semoga bermanfaat bagi Gerakan Sekolah Menyenangkan maupun bagi peneliti/perancang selanjutnya, antara lain:

1. Bagi Gerakan Sekolah Menyenangkan

Memang promosi perlu memikirkan banyak strategi. Harus menentukan target audiensnya, media yang digunakan, hingga

strategi/cara penyampaian mau yang seperti apa. Di masa ini, inovasi media banyak bermunculan.

Maka dari itu, perlu juga banyak mencari ide segar sebelum melakukan promosi/proses marketing, agar produk yang GSM bawa (gerakan/nilai) pun lebih diminati pula oleh orang lain bahkan oleh mereka yang awam yang belum tahu sama sekali tentang Gerakan Sekolah Menyenangkan. Contoh konsep pencarian ide/strategi yang mungkin dapat membantu adalah “*Design Thinking*”.

2. Bagi Peneliti/Perancang Selanjutnya
 - a. Diharapkan perancang nantinya mampu mencari lebih banyak sumber relevan yang mampu membantu proses perancangan, jangan hanya terpaku dengan 1 sumber (misal dari narasumber bila melakukan wawancara). Karena jika narasumber atau perancang memiliki halangan untuk bertemu, akan sangat menghambat proses pencarian data hingga perancangan.
 - b. Perancang harus mempersiapkan diri lebih baik. Pastikan waktu yang digunakan selama perancangan cukup lega, karena perancangan komik cetak memang memerlukan waktu yang cukup lama, baik dari pencarian data, penggalan ide, konsep, proses merancang (sketsa, *lining*, *coloring*) sampai proses evaluasi dan cetak (*finishing*).