

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Seringkali, seseorang mengalami kesulitan untuk mengubah kebiasaan. Motivasi sesaat tidak akan cukup karena mengubah maupun menumbuhkan kebiasaan positif membutuhkan waktu dan kegigihan yang besar. Sama halnya dengan mengubah kebiasaan buruk yang sifatnya adiktif. Dalam perancangan ini, perancang mengambil kasus gadget addict (ketergantungan dengan gadget). Kebiasaan gadget addict membuat keseharian orang tersebut menjadi tidak produktif dan malas yang sifatnya merugikan diri sendiri. Karena ada kesulitan ini lah, dikenalkan metode Atomic Habits karya James Clear dengan merujuk meningkat satu persen yang membantu proses mengubah kebiasaan itu menjadi mudah dilakukan.

Berdasarkan pertimbangan segmentasi behaviorial target audiens yang sering bermain gadget dan aktif menggunakan internet. Melalui 5W+1H, komik web pun ditentukan menjadi media yang tepat untuk merangkul target audiens tersebut. WEBTOON dipilih sebagai platform media utama, dikarenakan platform Webtoon yang paling populer dan banyak digunakan oleh kalangan audiens untuk membaca web komik. Selain itu, Webtoon menyediakan platform komik web yang bebas biaya publikasi, dan gratis akses terhadap kontennya. Hal ini tentu saja menjadi pertimbangan untuk lebih menjangkau luas target audiens. Diharapkan dengan adanya perancangan ini, dapat membekali target audiens ketika memulai langkah kecil untuk merubah kebiasaannya menjadi lebih produktif.

Dalam proses perancangan ini, perancang banyak mendapat pengalaman dan pengetahuan yang akhirnya berguna untuk improvisasi diri perancang menjadi Illustrator maupun komikus yang jauh lebih baik. Bagi komikus maupun mahasiswa desain komunikasi visual yang juga berencana memutuskan untuk membuat komik web dengan unsur edukasi, maka tahap pertama adalah untuk menemukan materi yang ingin dibawakan. Temukan elemen yang paling menarik atau dapat memberikan manfaat. Setelah itu, tentukan target audiens yang dituju. Dua fondasi ini akan menjadi pedoman penting dalam setiap tahap penelitian, analisis, dan penentuan data yang akan disajikan.

B. Saran

Perancang mengetahui bahwa perancangan komik web ini jauh dari kata sempurna, dalam perancangan komik web “Satu Persen Langkahku”, banyak kesulitan-kesulitan yang ditemukan selama merancang media. Beberapa kesulitan ini bisa menjadi pelajaran yang mungkin bisa menjadi bekal bagi perancang yang ingin merancang media serupa. Beberapa saran yang mungkin bisa perancang berikan diantaranya :

Pada tahap proses perancangan, jangan lupa untuk membuat proses strategi kreatif dan studi visual yang lengkap, baik itu mulai dari alasan memilih alur cerita, pemilihan penokohan karakter, referensi visual, serta proses ilustrasi. Perancang mendapat pelajaran saat proses perancangan ini. Bahwa jangan terlalu terpaku dengan membuat script terlebih dahulu, buatlah dulu gambar nya, ekspresi tokoh di panel itu. Baru lah, terpikirkan dialog yang cocok menyesuaikan situasi yang ada di gambar. Pada akhirnya, Script yang perancang buat di awal banyak sekali yang harus direvisi karena dialog yang ada di script terkesan kaku. Terakhir, walaupun diberikan banyak waktu dalam mengerjakan perancangan tugas akhir. Jangan sampai terkecoh. Percuma banyak waktu, jika pada akhirnya di sia-siakan, maka akan panik dikejar deadline. Dan hasil perancangan tidak akan maksimal.

