

## **BAB V. KESIMPULAN**

### **V.1. Kesimpulan**

Terdapat beberapa kesimpulan yang didapatkan selama perancangan:

1. Didapatkan solusi permasalahan berupa informasi tentang bentuk-bentuk atau kategori gegar budaya yang dialami mahasiswa rantau.
2. Hasil solusi bentuk gegar budaya disampaikan dalam bentuk komik sebagai media utama, komik merupakan media penyampaian yang tepat untuk khalayak usia SLTA dan mahasiswa baru. Dalam setiap volume komik terdiri atas 8 hingga 10 bentuk gegar budaya.
3. Strategi visualisasi komik yaitu, menggunakan gaya ilustrasi campuran komik Jepang (*manga*) dan Amerika (*comic*), bahasa Indonesia tidak baku yang digunakan sehari-hari, dengan jenis *layout* komik Jepang (*manga*) yang rapi hampir memenuhi halaman, menggunakan jenis tipografi dekoratif dan *sans serif*, serta warna hitam putih untuk isi komik dan warna desain yang dominan transisi dari warna kuning menuju ungu.
4. Hasil media promosi sebagai media pendukung untuk menginformasikan khalayak, media sosial sebagai rangka utama media pendukung informasi dan komunikasi antara khalayak dan perancang, serta media pengingat atau *merchandise* untuk sebagai kenangan ataupun menyebarkan informasi mengenai komik secara tidak langsung.
5. Sosialisasi kepada sekolah-sekolah dilakukan ketika tahun ajaran tingkat akhir akan ujian atau lulus SLTA. Pada saat sosialisasi media pendukung akan dipajang dan dibagikan kepada peserta. Media utama akan dibagikan kepada pihak sekolah untuk disimpan di perpustakaan agar dapat diakses oleh siswa dengan mudah.
6. Media utama akan didistribusikan langsung ke toko buku yang tersebar di Indonesia, juga akan dibagikan kepada pihak sekolah saat sosialisasi. Media pendukung seperti poster dan *x banner* akan dipajang dalam lingkup lingkungan pendidikan dan toko buku, pamflet akan dibagikan di setiap toko buku dan sekolah saat sosialisasi, media sosial akan mengunggah 1 kali

setidaknya dalam seminggu dimulai dari 1 bulan awal sebelum penerbitan media utama, media pengingat atau *merchandise* akan dibagikan setiap pembelian komik atau dibagikan saat sosialisasi.

Perancangan informasi dengan penceritaan melalui media komik menjadi salah satu pilihan untuk dapat memberikan gambaran yang lebih jelas terhadap informasi gegar budaya dan prosesnya sehingga dapat dijadikan sebagai solusi. Demikian, komik mengenai gegar budaya ini dapat memberikan gambaran proses gegar budaya yang sebenarnya juga dapat berfungsi untuk mengurangi mahasiswa rantau atau calon mahasiswa rantau yang keliru akan informasi yang beredar luar di internet atau media sosial.

## **V.2. Saran**

Penyedia informasi mengenai gegar budaya secara spesifik untuk mahasiswa rantau masih dianggap terbatas, bahkan informasi yang tersebar luas belum tentu benar dan dengan penggambaran yang jelas. Media informasi mengenai gegar budaya ini diharapkan untuk memberikan gambaran dari proses gegar budaya itu sendiri tidak hanya secara informasi mentah karena dari sifat gegar budaya itu sendiri berdasarkan pengalaman, dan pengalaman setiap individu pasti akan berbeda-beda. Dengan begitu dapat mengurangi mahasiswa rantau atau calon mahasiswa rantau yang keliru akan informasi yang didapatkan melalui internet atau media sosial. Pentingnya memberikan gambaran yang jelas agar dapat mempermudah dalam kehidupan merantau.

1. Saran untuk mahasiswa rantau baru dan calon mahasiswa rantau agar dapat memilah-milah informasi dari internet atau media sosial yang lebih baik lagi, serta dapat memosisikan diri apakah informasi yang didapatkan telah tepat atau benar dibutuhkan, karena pengalaman gegar budaya yang dialami berbeda-beda belum tentu informasi yang didapatkan melalui internet atau media sosial benar atau salah.

2. Saran untuk akademisi Desain Komunikasi Visual UNIKOM maupun secara nasional agar memilah referensi data yang baik dan tidak ataupun yang diperlukan atau tidak, dan juga agar dapat memberikan informasi benar apa adanya sesuai data nyata yang didapatkan di lapangan untuk dapat merancang sesuai dengan khalayak sasaran yang dituju dan dapat memberikan gambaran gear budaya yang lebih jelas lagi.
3. Saran untuk praktisi Desain Komunikasi Visual agar dapat merancang konsep pendistribusian yang merata dan akses yang lebih mudah terutama untuk bagian yang tidak dapat dijangkau secara *online* atau digital, juga agar dapat menerapkan secara langsung di lapangan agar dapat memberikan informasi kepada mahasiswa rantau baru atau calon mahasiswa rantau sebagai generasi penerus.