

# **BAB V**

## **PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Saat ini, seharusnya hampir semua orang tahu mengenai global warming yang sedang mencekam kita. Namun ternyata di Indonesia tidak semua orang mengetahui hal itu, terutama kalangan menengah kebawah. Mereka hanya mengetahui cara konsumsi namun tidak akibat yang dihasilkannya.

Pemanasan global sendiri diakibatkan oleh populasi manusia yang terus bertambah, dan kebutuhan yang terus meningkat seiring dengan waktu. Dengan adanya budaya konsumerisme sampah otomatis membanyak dan manusia membutuhkan lahan baru untuk tempat tinggal maupun untuk bekerja. Singkat kata seluruh aktivitas itulah yang kemudian menghasilkan efek rumah kaca dan menjadi pemanasan global. Kini pemanasan global itu sudah banyak merusak rumah, menimbulkan bencana, mengakibatkan banyaknya korban jiwa yang tidak lain adalah hasil manusia sendiri. Berasal dari kekhawatiran itulah manusia-manusia yang sadar mulai mencari berbagai cara pencegahan mulai dari daur ulang, menanam banyak pohon, mengurangi kendaraan bermotor, sampah plastik, menggunakan elektronik yang bebas CFC dan masih banyak lagi. Sayangnya di Negara berkembang tidak semuanya mengetahui hal itu, banyak dari mereka yang hanya sekedar mengetahui tanpa memahaminya lebih lanjut, banyak juga yang justru tidak mengetahui sama sekali dan menganggap hanya bencana biasa. Terutama dari kalangan menengah ke bawah. Karena itu, dirasakan sangat butuh pengenalan dan cara pencegahan bagi kalangan tersebut. Karena selama ini media yang mengenalkan topik ini baik buku ataupun media lainnya hanya dapat dijangkau oleh kalangan menengah keatas. Dari sinilah dirasakan mereka sangat membutuhkan pengenalan secara cuma-cuma namun harus tepat sasaran. Anak kecilah target utamanya. Otak anak dapat menerima lebih baik ketimbang orang dewasa dan dapat dikatakan masih mudah untuk dipengaruhi. Dengan demikian diadakanlah pendekatan terhadap anak dengan media buku. Selain mudah dibawa-bawa, buku tidak memerlukan media

bantuan lainnya seperti komputer atau dvd player. Buku juga Mengembangkan imajinasi dan kreatifitas anak lebih banyak dari pada gambar bergerak seperti TV atau game.

Agar buku dapat menarik tanpa menaikan jumlah budget buku dibuat dengan konsep kreatif alternate ending, dimana anak dapat memilih sendiri jalan cerita yang mereka inginkan dan belajar bila mengambil suatu pilihan yang salah akan resiko dari pilihannya tersebut. Buku sejenis ini sangat jarang saat ini, walaupun sempat muncul beberapa tahun yang lalu dalam novel misteri seperti *goosebumps* namun tidak mengalami perkembangan sampai sekarang dan terlupakan begitu saja. Karena itu dirasakan butuh pengenalan kembali kepada masyarakat akan adanya jenis buku ini. Diharapkan buku ini dapat menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya sekaligus membangun kesadaran anak terhadap lingkungan.

## 5.2 Saran Penulis

Membuat buku untuk anak haruslah disertai dengan konsep yang sangat kuat, meskipun terlihat mudah anak adalah sosok yang memiliki imajinasi sangat tinggi dan kita sebagai orang dewasa harus mencapai itu. Jika tidak dengan konsep yang kuat dapat dipastikan target yang sudah dituju tidak akan tercapai dan menjadi suatu karya yang sia-sia. Namun bukan berarti untuk orang dewasa kita dapat seenaknya saja, untuk orang dewasapun dibutuhkan konsep yang sama kuatnya, lebih tepatnya untuk setiap karya diharuskan memiliki konsep yang kuat. Dalam visualisasinyapun kita harus memperhitungkan dengan baik, dari typographynya, penggambaran, penokohan, pembagian panel, warna, dan hal-hal lainnya.