

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Perancangan komik strip sebagai media kampanye mengenai pentingnya adab dalam menuntut ilmu bagi mahasiswa membawa pesan yang penting dalam kehidupan perkuliahan. Lewat kisah-kisah Azmi, AL, Lista, Mia, dan Bang Satria, komik ini berhasil menghadirkan pengalaman sehari-hari yang bisa jadi cerminan bagi mahasiswa sejati. Dari komik ini, kita belajar bahwa adab itu bukan cuma soal sopan santun, tapi juga tentang bagaimana kita berinteraksi, belajar, dan bertumbuh bersama di lingkungan perkuliahan.

Komik strip ini sukses menyuguhkan nilai-nilai penting dalam pembelajaran. Bukan cuma serius, tapi juga dikemas dengan humor yang mengundang tawa. Dari kelucuan mereka, kita dibawa untuk menelaah nilai-nilai adab yang esensial dalam pergaulan kampus. Cerita-cerita tentang persahabatan, kerja sama, dan rasa hormat antar sesama mahasiswa menjadi pilar penting dalam komik ini.

Dari hasil perancangan komik strip ini, kita menemukan bahwa menyampaikan pesan tentang adab dalam menuntut ilmu bisa jadi menyenangkan. Melalui gambaran komik, mahasiswa dapat memahami bahwasanya adab itu bukan hal yang membosankan, tapi sesuatu yang menarik dan bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Perancangan komik strip ini memberikan inspirasi bagi mahasiswa untuk memahami nilai-nilai adab dengan cara yang berbeda. Bukan hanya lewat kuliah atau nasihat formal, tapi juga melalui cerita yang hidup, lucu, dan menyenangkan. Melalui komik ini, mahasiswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya adab dalam konteks pendidikan.

Kesimpulannya, perancangan komik strip sebagai media kampanye tentang adab menuntut ilmu berhasil menyampaikan pesan yang penting dengan cara yang menyenangkan dan dapat diterima oleh kalangan mahasiswa. Melalui kisah-kisah mereka, komik ini membuka pintu bagi pemahaman yang lebih luas tentang bagaimana adab dapat menjadi bagian tak terpisahkan dari perjalanan perkuliahan dan kehidupan mahasiswa.

7.2 Saran

Dalam perancangan komik strip sebagai media kampanye pentingnya adab menuntut ilmu bagi mahasiswa, ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk memperkaya pesan yang ingin disampaikan. Pertama, pengembangan cerita haruslah *relate* dengan mahasiswa. Menggambarkan situasi yang beragam dan melibatkan karakter dengan latar belakang yang

berbeda akan membuat pesan tentang adab lebih luas dan relevan bagi beragam kalangan mahasiswa. Ini bisa mencakup mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu, latar belakang sosial, atau karakter yang mewakili berbagai aspek kehidupan kampus.

Kedua, penting juga untuk menjaga keseimbangan antara humor dan seriusitas dalam setiap cerita. Kehadiran humor dapat membuat pesan tentang adab menjadi lebih menarik, tetapi harus dipastikan tidak mengurangi keseriusan pesan yang ingin disampaikan. Keseimbangan yang tepat akan menjaga agar komik tetap menghibur sambil memberikan nilai edukatif yang kuat tanpa menjatuhkan pihak manapun.

Terakhir, komik strip ini dapat dimaksimalkan dengan melibatkan partisipasi mahasiswa dalam prosesnya seperti mengadakan forum diskusi oleh mahasiswa, atau memperbolehkan mahasiswa untuk berkontribusi dengan cerita atau pengalaman mereka sendiri tentang adab dalam menuntut ilmu. Ini tidak hanya akan memberikan perspektif yang lebih luas, tetapi juga akan memberikan ruang bagi mahasiswa untuk merasa terlibat dalam kampanye ini.