



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Keracunan jajanan dengan anak SD sebagai korbannya telah diperkirakan akan meningkat setiap tahunnya. Kampanye yang mengangkat tentang tema ini telah pernah dilakukan namun sayangnya pertumbuhan sikap baik terhadap jajanan sangat minim karena cara penyampaian informasi disebut tidak cocok dengan target market. Setelah dilakukan penelitian, anak masih tidak menyadari betapa berbahayanya jajan sembarangan tanpa memperhatikan kualitas. Pencarian informasi dengan melalui *Forum Group Discussion* (FGD) juga tidak mudah karena kebanyakan para Ibu tidak mau dan malu untuk melakukan FGD dengan alasan takut salah berbicara yang menyebabkan penulis selalu dioper ke para Ibu yang lain (saling tunjuk).

Dengan ini, penulis merancang buku aktivitas yang dapat digunakan oleh anak dan orang tua secara bersamaan. Buku ini dirancang dan bertujuan untuk menyadarkan anak akan pentingnya memilih jajanan yang akan mereka konsumsi. Perancangan juga diharapkan agar anak dapat menyebarkan pengetahuannya akan jajanan dengan teman-temannya di sekolah.

Ada beberapa *secondary media* yang dipilih dan dibagi menjadi dua yaitu *merchandise* dan media promosi. *Merchandise* terdiri dari pin, gantungan akrilik, pembatas buku, pensil dan penghapus, kotak pensil blacu, dan sertifikat. Ada juga

merchandise collectable yaitu tempat makan dan tempat minum. Yang kedua yaitu media promosi yaitu Facebook, Instagram, poster, dan iklan di majalah Bobo.

Penulis menyadari bahwa perancangan buku aktivitas memerlukan pendalaman informasi yang menyeluruh dan melalui banyak sekali pertimbangan mulai dari gaya ilustrasi sampai *copy*. Gambar pada buku menggambarkan dari dunia nyata agar pesan bisa dengan lebih mudah dimengerti seperti contohnya penggambaran sekolah, penjaja jajanan, ruang dokter, dan sebagainya. *Copy* juga harus diperhatikan dengan cara memposisikan diri di kursi pembaca. Pemilihan warna harus tepat dilakukan mengingat gaya visual yang digunakan yaitu *flat color*. Penggunaan warna yang berbeda dari terang ke gelap harus ditekankan demi memperlihatkan kedalaman ruang.

5.2. Saran

Dari seluruh proses penyusunan Tugas Akhir ini, ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan. Bahasa yang ingin digunakan harus sesuai dengan target yang akan membaca buku tersebut, seperti contohnya jika buku ditargetkan untuk anak, bahasa tidak boleh terlalu berat dan harus lebih mudah dimengerti. Sebelum membuat ilustrasi di dalam buku, ada baiknya untuk membuat *flat plan* dan *layouting* terdahulu agar mempermudah untuk memvisualisasikan gambar ke dalam buku. Jika diperlukan, carilah referensi visualisasi buku yang sesuai untuk memudahkan dalam pencarian ide *layouting* agar tidak terlihat berantakan. Seperti contohnya juga ketika membuat aktivitas flip-flap, usahakan bagian yang bisa dibuka tidak tajam dan isinya juga harus dapat menjelaskan secara jelas.

Penggunaan warna dengan gaya *flat* dapat lebih sulit untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam hal memperlihatkan kedalaman ruang dan hasil akhir *printing*. Hal ini membuat warna yang digunakan harus diperhatikan lebih seksama. Dalam hal *printing*, carilah beberapa opsi tempat cetak untuk menunjang hasil yang diinginkan.