



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Perancangan buku ilustrasi *parenting* nilai *mudita/rejoice* dilatarbelakangi dengan banyaknya orang tua yang menghadapi kesulitan dalam menghadapi masalah *sibling rivalry* pada anak-anaknya. Menurut psikolog, *sibling rivalry* banyak disebabkan oleh rasa iri hati (*envy*). Iri hati sebagai emosi dapat bersifat destruktif. Maka, untuk mencegah iri hati menyebabkan dampak yang destruktif, maka diperlukan adanya antidot rasa iri hati.

Mudita merupakan sifat luhur yang perlu dipraktekkan dalam Buddhis, yang dapat berperan sebagai antidot rasa iri hati. Rohaniawan Buddhis juga menyatakan bahwa dengan mempraktikkan *Mudita*, seseorang dapat mengembangkan kebahagiaan atas pencapaian baik orang lain, maka dengan sifat ini, iri hati tidak dapat muncul. Namun, banyak orangtua Buddhis masih belum memahami makna dari *mudita*. Hal ini diketahui dari hasil *Focus Group Discussion*.

Media utama perancangan ini merupakan buku ilustrasi. Metode perancangan yang digunakan adalah metode yang dipaparkan oleh Haslam. Pemilihan buku ilustrasi didasari dengan studi eksisting terhadap buku-buku mengenai *mudita* di Indonesia. Buku yang spesifik membahas mengenai *mudita* belum ditemukan dalam penjualan secara langsung. Adapun buku sumber *mudita* didapat dengan teks yang panjang dan sulit dipahami masyarakat awam. Atau

adapun buku pelajaran Agama Buddha untuk anak yang membahas *mudita* dengan materi yang sangat sedikit, hanya berisi definisi saja. Buku berjenis *parenting* yang ditemukan dalam studi eksisting cenderung menggunakan visual yang ilustratif namun belum sesuai dengan target. Target perancangan ini adalah orang tua berusia 30-40 tahun.

Kemudian penulis melakukan *mindmapping* untuk mencari insight yang dapat digunakan dalam perancangan. Dari *mindmapping* didapat tiga kata kunci, yakni ‘hangat’, ‘reflektif’, dan ‘familiar’, familiar yang dimaksud adalah familiar dengan keseharian orangtua. Setelah menemukan kata kunci, penulis menentukan *moodboard* yang menjadi arahan visual dalam perancangan. Berdasarkan *moodboard* yang telah ditentukan, maka bentuk ilustrasi yang digunakan dalam perancangan adalah ilustrasi konseptual (cenderung surealis) dengan bentuk objek yang bulat dan bertekstur untuk mendukung kata kunci perancangan. Begitu pula dengan warna, warna yang digunakan dalam perancangan adalah hijau, jingga, dan merah muda, hal ini juga telah sesuai dengan kata kunci. Sedangkan dalam segi tata letak, penulis menggunakan *two column grid* dan *single column grid*. Tata letak ini telah disesuaikan dengan konten informasi dan elemen visual, sehingga terkesan lebih dinamis.

5.2. Saran

Saran dari penulis setelah melakukan serangkaian proses perancangan adalah sebagai berikut: Untuk desainer selanjutnya yang akan membuat buku sejenis agar dapat melakukan riset lebih dalam mengenai ilustrasi terhadap target. Dengan

demikian buku sejenis yang akan terbit dapat dimengerti dan informasi mudah tersampaikan.

Untuk pihak penerbit, penulis menyarankan agar membantu proses perancangan untuk kemudian hari bersama ilustrator dan penulis sumber, juga dapat membantu membuat buku dengan koordinasi yang baik dengan *copywriter*.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA