



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

Tugas akhir yang penulis angkat adalah sebuah buku cerita bergaya pop tentang legenda gunung pinang dari Banten. Sesuai dengan penelitian University Fullerton (1993), *graphic properties* dibuat dengan gambar kartun berwarna cerah yang diolah secara digital menggunakan *Adobe Illustrator*. Buku cerita legenda gunung pinang ini diperuntukkan untuk anak usia 3 hingga 6 tahun yang notabene belum sekolah atau kelompok bermain hingga sekolah dasar kelas 1. Dalam narasinya penulis membuat kata-kata yang sederhana dan mudah di pahami dengan narasi tidak panjang atau cukup 1 bait paragraf. Anak-anak akan di arahkan untuk membuka buku halaman demi halaman, dan merasakan sendiri pengalaman membaca dengan efek tiga dimensi yang secara otomatis ketika buku dibuka, dengan itu atensi mereka akan lebih lama dan lebih konsentrasi dalam meahami cerita, menurut Dinda Nocyandri. Narasi dalam buku cerita tetap di letakkan dibawah ilustrasi agar tidak mengganggu ilustrasi buku cerita. Dalam penggunaan *font* untuk narasi, penulis memilih Comic Sans yang cocok dengan anak karena dapat meningkatkan kemampuan mengingat anak (Yauman, 2011). Buku bergambar bergaya pop up yang berjudul legenda gunung pinang ini diharapkan dapat mengedukasi moral anak-anak sesuai dengan budaya Indonesia, seperti rasa hormat, sopan santun, tidak sombong, dan pekerja keras.

5.2. Saran

Pembuatan buku conventional, baik pop up maupun cetak dua dimensi bagi anak usia 3 hingga 6 tahun disarankan menggunakan ilustrasi kartun yang jenaka, dan terdapat efek-efek (misalnya pop up atau permainan). Hal ini disebabkan karena intensi konsentrasi anak usia 3 hingga 6 tahun jarang-jarang, sehingga jika buku tersebut kurang menarik atensinya, anak akan kurang berkonsentrasi dalam membaca buku cerita tersebut. Dalam pembuatan disarankan menggunakan *font* yang telah familiar dengan anak dan mudah dikenali bentuknya (sederhana), juga menggunakan kalimat yang sederhana sehingga anak dapat menangkap maksud dari penceritaan. Selain itu, ketika mengangkat topik tentang cerita di Indonesia, diharapkan pembuatan *graphic properties* disesuaikan dengan budaya yang ada di Indonesia.

UMMN