



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 tentang cara penanganan anak autis dibuat dengan tujuan agar komunitas orangtua yang memiliki anak dengan status penyandang autisme di Indonesia dapat mengerti cara pola asuh yang memungkinkan para anak untuk menjadi mandiri di rumah.

Penggunaan ilustrasi dengan gaya yang simpel selain memiliki fungsi dekoratif juga berfungsi untuk memberikan gambaran secara garis besar kepada para pembaca yang usianya berkisar antara 25 hingga 38 tahun. Warna-warna yang digunakan adalah warna *soft* yang sedang digemari pasar, sedangkan tipografi yang digunakan adalah Garamond sebab memiliki karakteristik yang sesuai untuk pembaca yang relatif adalah wanita.

Dalam penjurusan diperlukan pertimbangan dalam memilih kertas, sampul, dan ukuran buku. Setelah melalui hasil riset, maka ditentukan penggunaan *Art Paper* 150 gsm untuk halaman isi buku, *Art Carton* 210 gsm dengan jilid *soft cover* laminating *doff* untuk sampul, dan ukuran buku 19 x 23 cm. Semua ini ditentukan berdasarkan pertimbangan harga cetak dan materi yang umum digunakan di pasaran.

5.2. Saran

Dalam merancang buku ilustrasi sebaiknya selalu dimulai dengan mencari tahu permasalahan yang ada. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan berbagai riset untuk mengetahui dengan lebih jelas dan seksama hal-hal seputar buku itu, seperti siapa *target audience*-nya dan bagaimana sifat atau *interest* mereka. Hal-hal seperti itu perlu dipelajari untuk kemudian mendapatkan gaya ilustrasi, pewarnaan, tipografi, dan sebagainya yang sesuai. Melalui data-data tersebut maka diperoleh sebuah konsep yang matang, kemudian bisa ditelaah lebih lanjut melalui *mindmapping* dan *brainstorming* sebelum akhirnya dilanjutkan ke dalam proses desain. Ketika menggambar sketsa ataupun *digitalisasi*, sebaiknya dibuat juga alternatif-alternatif dan lakukanlah revisi untuk mendapatkan hasil terbaik.

UMMN