



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

Generasi muda sebagai bagian dari Indonesia, perlu memiliki *awareness* dan pengetahuan mengenai kekayaan sumber daya ikan yang dimiliki Indonesia. Hal ini menjadi salah satu bentuk kepedulian generasi penerus terhadap Tanah Air. Namun kenyataannya tidak banyak generasi muda yang memiliki pengetahuan mengenai kekayaan sumber daya ikan yang dimiliki Indonesia. Dalam hal ini proses meningkatkan *awareness* dan pengetahuan penting untuk disampaikan sebagai proses pembelajaran untuk mengenal Indonesia sebagai negeri yang memiliki kekayaan sumber daya ikan yang melimpah.

Melihat dari permasalahan yang terjadi, maka penulis mengangkat masalah tersebut menjadi topik Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Menenal Ikan di Perairan Laut Indonesia” yang ditujukan untuk anak usia 7-9 tahun. Tujuannya adalah untuk menambah wawasan dan meningkatkan *awareness* mengenai sumber daya ikan di Indonesia. Seluruh proses perancangan tidak lepas dari pertimbangan dan perbandingan studi eksisting, hasil kuesioner, observasi dan wawancara. Dalam perancangan buku ilustrasi, penulis menggunakan teknik pengemasan konten yang dibuat menjadi sebuah cerita, sehingga dapat menarik perhatian anak untuk membaca. Buku ilustrasi sebanyak 50 halaman ini dibagi menjadi 3 bagian yang mencakup pendahuluan, isi dan penutup. Untuk bagian pendahuluan akan ada pengenalan tentang laut serta kekayaan sumber daya ikan

yang dimiliki Indonesia. Setelah itu masuk pada bagian isi yang akan terbagi menjadi 5 bab yang akan berisi cerita mengenai masing-masing ikan. Untuk teknik ilustrasi yang digunakan adalah kartun sehingga penulis dapat melakukan penyederhanaan dari bentuk asli ikan. Hal ini juga sesuai dengan salah satu konsep kreatif yang diangkat yaitu sederhana. Kemudian akan ditutup dengan penjelasan mengenai perbandingan ukuran (dimensi) setiap ikan sehingga dapat memberikan gambaran kepada anak-anak dan halaman daftar pustaka. Untuk *finishing* penulis menggunakan laminasi *glossy* dan teknik jilid kawat.

Dalam perancangan ini penulis juga memanfaatkan media sekunder berupa media promosi, *merchandise* dan *gimmick* untuk menunjang media primer. Media promosi yang penulis gunakan adalah *polyfoam* karakter, *polyfoam gate*, poster, T-Banner, Website Penerbit Bhuna Ilmu Populer, dan Website Gramedia. Untuk *merchandise* terdapat *tumbler*, label stiker nama dan kaos, serta *gimmick* berupa pin.

Selain itu berdasarkan hasil sidang akhir yang dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2017, penulis memperoleh beberapa masukan mengenai perancangan buku ilustrasi. Pertama, mengenai judul buku ilustrasi yang dinilai sebaiknya tidak terlalu panjang, sehingga dapat dipersingkat menjadi “Mengenal 5 Ikan Laut di Indonesia”. Kedua, mengenai penulisan teks dalam buku ilustrasi yang dinilai terlalu panjang, sehingga penulisan disarankan dapat lebih dipersingkat.

5.2. Saran

Dalam merancang sebuah karya perlu memperhatikan setiap aspek yang berkaitan dengan proses perancangan. Maka dari itu sebelum menentukan perancangan

seperti apa yang akan dilakukan perlu adanya survei terlebih dahulu. Survei yang dilakukan dapat meliputi tingkat urgensi serta targetnya, sehingga perancangan yang dihasilkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk menjawab permasalahan yang diangkat. Secara khusus untuk perancangan dengan media berupa buku ilustrasi, tentu perlu memperhatikan teknik ilustrasi yang akan digunakan apakah sesuai dengan target atau tidak.

Selain itu pengemasan konten perlu diatur dengan baik sehingga penyampaian informasi tidak terlalu berat, kaku dan membosankan. Disamping itu, topik dalam buku ilustrasi ini juga dapat lebih dikembangkan menjadi sebuah *games* interaktif mengenai ikan-ikan laut di Indonesia. Hal ini dapat memberi kesempatan bagi anak-anak untuk dapat berinteraksi secara langsung dengan ikan-ikan tersebut melalui permainan interaktif.

UMMN