



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

Penyu yang sebagai salah satu ambassador laut Indonesia yang bisa dijadikan kebanggaan negara ini seharusnya sudah diketahui oleh kita sebagai penduduk Indonesia. Namun pada kenyataannya dari hal yang mendasar saja tentang penyu masih banyak yang belum mengetahuinya. Jangan sampai status penyu yang sudah terancam di seluruh dunia ini terlanjur punah tanpa diketahui sama sekali. Dalam hal ini pemberian informasi dan pengetahuan tentang penyu penting disampaikan khususnya kepada generasi penerus bangsa untuk meningkatkan kembali rasa bangga terhadap negara sendiri dan bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab atas alam dan lingkungan di masa yang akan datang.

Melihat permasalahan yang ada tersebut, penulis mengangkat masalah ini menjadi topik Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Tentang Pengenalan Penyu Untuk anak 7-9 Tahun”. Topik ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada anak-anak generasi muda untuk mengenal penyu sebagai salah satu satwa Indonesia yang patut di banggakan. Seluruh perancangan tidak lepas dari proses pengambilan data dengan menggunakan metode wawancara, observasi, *focus Group discussion*, studi eksisting dan studi literatur. Didalam perancangan buku interaktif ini, penulis menggunakan teknik *lift the flap* yang dikemas dengan ilustrasi yang menarik

dan warna-warna yang cerah. Buku ini berisi 18 halaman dengan isi 9 halaman *spread*. Penulis memilih *lift the flap* karena informasi yang diberikan tetap bisa banyak tapi tidak mengurangi porsi visual yang ditampilkan, sehingga anak-anak bisa lebih mudah dan tertarik dalam menyerap informasi yang diberikan. Pada bagian pendahuluan dalam buku ini akan membahas pengenalan tokoh dan membahas tentang fakta penyu yang merupakan salah satu satwa yang bisa dibanggakan. Setelah itu barulah masuk kedalam konten utama buku yaitu, pembahasan masing-masing penyu, dari lokasi mereka dapat ditemukan, bentuk mereka, makanannya dan fakta uniknya. Konsep yang diterapkan dalam buku ini juga sesuai dengan konsep kreatif yang sudah ditentukan yaitu cheerful. Untuk bagian penutup sendiri buku ini akan memberikan fakta-fakta unik dan pengetahuan umum tentang penyu yang membuatnya berbeda dengan hewan lainnya.. Buku ini akan menggunakan teknik *finishing hard cover* dengan menggunakan jilid *binding* seperti album foto.

Penulis juga menggunakan media sekunder berupa, media promosi, *merchandise* dan *gimmick* untuk mendukung media primer ini. Media promosi yang digunakan adalah *standee banner* dari ketiga karakter utama dalam buku dan poster A2 yang mempromosikan tentang penjualan buku, *website* di Elex media koputindo dan untuk *merchandise* penulis berisi, *tumbler*, stiker, gantungan kunci, *note book*, *canvas bag*, *pouch* dan *gimmick* berupa pin, dan penggaris berukuran 15cm.

Demikian hasil proses perancangan, semoga perancangan ini dapat bermanfaat untuk menghadapi masalah yang ada.

Berdasarkan hasil sidang akhir yang telah dilaksanakan pada tanggal 6 Juni 2017, penulis mendapatkan beberapa masukan mengenai perancangan buku ilustrasi ini. Pertama adalah judul dalam cover yang tidak begitu seimbang agar diubah menjadi lebih seimbang. Kedua, memasukan 1 halaman yang berisi penyu dalam bentuk aslinya agar anak-anak bisa mengetahui bentuk asli masing-masing penyu yang ada di dalam buku.

5.2 Saran

Merancang sebuah karya banyak hal-hal yang diperhatikan. Oleh karena itu sebelum memilih topik perancangan ada baiknya melakukan survei terlebih dahulu. Pastikan survey yang dilakukan memiliki target yang sesuai, sehingga perancangan yang dibuat bisa menjadi solusi yang tepat. Untuk perancangan buku interaktif sendiri teknik ilustrasi dan penggambaran visual haruslah sesuai dengan target yang dituju.

Pengemasan konten sendiri harusnya disusun dengan baik, apalagi jika target yang dituju adalah anak-anak, informasi dalam buku haruslah dipastikan tidak terlalu banyak karena bisa membuat anak merasa bosan dan jadi tidak tertarik untuk membaca buku tersebut. Ada baiknya kalau dalam buku diberikan game-game interaktif agar anak dapat lebih menikmati informasi yang diberikan.