



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Buku ilustrasi sejarah pangeran Aryadillah merupakan buku yang berisi tentang mitos atau legenda tentang pangeran Aryadillah yang berhasil mengusir penjajah dan Jin-jin jahat dari tanah Banten. Pangeran Aryadillah merupakan anak dari Sultan yang memiliki istri dari bangsa Jin. Buku ini memiliki konten visual yang lebih banyak ketimbang konten teks karena mengacu kepada target utama yang merupakan anak-anak umur 7-9 tahun. Buku tersebut hadir untuk menjawab permasalahan yang ada karena sebagai bentuk dokumentasi dari cerita pangeran Aryadillah yang bersifat lisan.

Perancangan buku ilustrasi sejarah pangeran Banten (pangeran Aryadillah) melalui berbagai proses, dimana penulis telah melakukan pengumpulan data, observasi lapangan maupun eksisting, serta melakukan analisa dari semua proses tersebut hingga melakukan *focus group discussion* untuk mengetahui ketertarikan anak-anak umur 7-9 tahun terhadap ilustrasi dan didapatkan tentang bentuk, warna dan teknik yang sesuai. Selanjutnya penulis melakukan *brainstroming* bentuk dalam tahap perancangan ilustrasi pangeran Aryadillah.

Isi keseluruhan buku terdiri dari 36 halaman isi yang menceritakan sejarah pangeran Aryadillah dalam kehidupannya. Untuk mendukung penyampaian informasi, penulis menyertakan hadiah *totebag* agar audiens dapat dengan mudah mengingat tokoh karakter pangeran Aryadillah dan cerita dari sejarah pangeran Aryadillah tersebut.

## 5.2. Saran

Selama proses merancang tugas akhir ini kendala yang terbesar yang dialami penulis adalah waktu. Waktu yang dimiliki dalam menyelesaikan tugas akhir ini sangatlah sedikit, maka dari itu akan lebih baik jika waktu yang diberikan oleh pihak Universitas dipertimbangkan. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal membutuhkan waktu yang tidak sebentar dan penulis juga akan berusaha mengatur waktu dengan sebaik mungkin.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak Universitas Multimedia Nusantara yang sudah menyediakan fasilitas yang baik selama proses belajar hingga berlangsungnya tugas akhir. Akan lebih baik jika perpustakaan menambah banyak buku referensi yang akan mempermudah mahasiswa mencari data yang diinginkan untuk pembelajaran ataupun tugas akhir.

