



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

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya dengan tujuan untuk merancang buku *pop up* pengenalan Satwa Payung Indonesia untuk anak-anak usia 8-12 tahun, maka penulis melakukan beberapa metode penelitian untuk mendukung proses perancangan. Berdasarkan hasil wawancara, *focus group discussion*, dan kuesioner ditemukan bahwa anak-anak usia 8-12 tahun memiliki ketertarikan serta keingintahuan yang tinggi terutama terhadap hal-hal yang diluar kurikulum seiring dengan kemampuan berpikir yang semakin matang. Penggunaan buku *pop up* dalam proses pembelajaran dirasakan oleh anak-anak usia 8-12 tahun sebagai sebuah media yang menarik dan dapat memperjelas materi sehingga lebih mudah dipahami dan tidak cepat bosan. Dalam buku *pop up* terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan seperti jumlah *spread* yang sedikit, penggunaan *hard cover* yang lebih besar ukurannya untuk melindungi bagian dalam buku serta penggunaan ilustrasi dan elemen *pop up* yang lebih mendominasi dibandingkan dengan teks. Dari hasil penelitian ini, penulis menjabarkannya kedalam mindmapping dan brainstorming untuk mendapatkan kata kunci dan konsep yang mendasari perancangan.

Pada proses perancangannya, digunakan tahapan dari metode Salisbury (2004) yang diawali dengan pembuatan sketsa, pembuatan dummy dengan kertas kosong, proses digitalisasi, dan diakhiri dengan *test print*. Dari tahapan perancangan inilah dihasilkan buku *pop up* "Jelajah Dunia Satwa Payung

Indonesia" dengan jumlah 8 *spread* berukuran 54 cm x 21 cm yang menggunakan gaya ilustrasi semi realis dan warna cerah. Selain itu pada bagian sampul dengan ukuran 28 cm x 22 cm digunakan *hard cover* dengan tambahan *lenticular printing*. Perancangan ini memiliki konsep buku edukasi dengan kejutan penjelajahan, dimana buku *pop up* ini seakan-akan menjadi dunia satwa payung yang siap dijelajahi oleh sang penjelajah atau pembaca buku. Selain itu terdapat beberapa informasi tersembunyi yang dapat ditemukan juga oleh penjelajah. Selain menggunakan elemen *pop up*, penggunaan *lenticular printing* menjadi daya tarik pada bagian *cover* dalam menarik perhatian audien untuk membeli dan membaca buku *pop up* ini. Penjualan buku *pop up* ini juga dilengkapi dengan penjualan merchandise seperti kostum penjelajah dan notebook serta media promosi online dan offline seperti web banner, poster, dan post social media.

Dengan adanya buku *pop up* “Jelajah Dunia Satwa Payung Indonesia”, maka dapat diwujudkan tujuannya untuk merancang buku *pop up* pengenalan Satwa Payung Indonesia untuk anak-anak usia 8-12 tahun. Setelah melakukan proses perancangan menggunakan metode Salisbury, penulis merasa terdapat beberapa tahapan yang dirasa perlu dilakukan sebelum memulai sketsa seperti proses pemahaman dan pembagian konten sehingga dalam pembuatan gambar atau penerapan *pop up* dapat lebih baik. Selain itu dibutuhkannya proses kreatif seperti mindmapping dan brainstorming sehingga buku memiliki konsep yang matang serta memahami pengembangan dari elemen *pop up* yang ada sehingga dapat menciptakan teknik *pop up* yang lebih baik dan efisien dalam penggunaan kertas. Besar harapannya, buku *pop up* “Jelajah Dunia Satwa Payung Indonesia”

dapat mengenalkan dan membuka wawasan mengenai Satwa Payung Indonesia kepada anak-anak khususnya usia 8-12 tahun.

5.2. Saran

Penulis menyarankan untuk penelitian mengenai Satwa Payung berikutnya, perancangan ini dapat dibuat tidak hanya untuk anak-anak usia 8-12 tahun saja melainkan juga dapat diperluas untuk kalangan lainnya. Hal ini tentunya dapat membuka wawasan ataupun kesadaran betapa pentingnya peran Satwa Payung Indonesia untuk alam dan kehidupan kita sehari-hari. Sebelum melaksanakan perancangan, sebaiknya melakukan banyak eksplorasi media dan penelitian yang lebih mendalam agar dapat menemukan media yang paling tepat untuk diterapkan. Selain itu, penulis juga menyarankan apabila ingin melakukan perancangan buku *pop up*, lebih baik sudah memiliki basic paper engineering agar hasil yang dicapai dapat lebih eksploratif dan tidak monoton. Selain itu, penting juga memiliki ketelatenan serta kesabaran yang dapat membuahkan hasil yang maksimal.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA