



### **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

Sebagai pengendara kendaraan yang berusia lebih dari 20 tahun dan kerap mengalami permasalahan, sudah sepatutnya memiliki pengetahuan dasar untuk menangani masalah tersebut. Sayangnya, dari temuan penulis, masih banyak pengendara yang belum memiliki pengetahuan dasar tersebut, sehingga masalah tetap terjadi dan tidak dapat mereka atasi secara mandiri. Sehingga, masih banyak dari mereka yang masih terlalu bergantung pada bengkel atau pengendara lainnya untuk mengatasi masalah-masalah Vespa klasiknya yang sebenarnya masih bisa mereka tangani sendiri.

Untuk mengatasi hal tersebut, penulis membuat perancangan buku yang membahas mengenai pengetahuan dasar dalam menangani masalah pada Vespa klasik. Untuk mencapai rancangan yang diinginkan, penulis melakukan pengumpulan data berupa wawancara dengan tokoh komunitas Vespa, pemilik sekaligus mekanik bengkel Vespa klasik, dan editor buku. Selain itu, penulis juga menetapkan konsep untuk perancangan buku ini. Konsep yang penulis usung adalah buku jurnal seorang pengendara Vespa klasik di era 1980 akhir hingga 2000 awal. Berdasarkan konsep tersebut, buku ini dirancang untuk menyampaikan pengetahuan dasar menangani masalah pada Vespa klasik dengan cara *storytelling* dari kisah hidup seseorang yang beraktivitas dan mengalami berbagai masalah

dengan Vespa klasiknya. Penulis ingin pembaca merasa seolah-olah memang membaca jurnal yang dibuat oleh seorang pengendara Vespa klasik.

Dengan hadirnya buku ini, penulis berharap dapat membantu para pengendara Vespa klasik pemula untuk memiliki pengetahuan dasar untuk mengatasi masalah pada Vespa klasiknya. Seiring dengan hal itu, penulis berharap aktivitas mereka tidak terganggu dengan permasalahan yang tidak dapat mereka atasi. Selain itu, penulis berharap mereka tidak terus bergantung pada bengkel hanya untuk mengatasi permasalahan dasar, sehingga penulis berharap mereka tidak perlu menghabiskan banyak uang dan waktu untuk perbaikan tersebut.

## **5.2. Saran**

Dari perancangan buku yang penulis lakukan ini, penulis menyadari beberapa hal yang dapat penulis sampaikan sebagai saran. Hal-hal ini penulis simpulkan seiring dengan berjalannya proses perancangan. Berikut ini adalah saran yang dapat penulis sampaikan:

1. Tugas akhir yang mengangkat tema mengenai sebuah objek yang menjadi kebudayaan atau hobi seperti Vespa di Indonesia adalah sebuah hal yang menarik dan menantang untuk dibahas. Menurut penulis, akan sangat menarik jika di kemudian hari ada mahasiswa yang ingin membahas hal serupa sebagai objek tugas akhir mereka.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

2. Dalam pencarian data, langkah baiknya untuk memilih narasumber maupun objek penelitian yang tepat. Hal ini akan membuat konten yang akan disampaikan dapat lebih terpercaya. Selain itu, data yang didapat akan mempermudah proses pembuatan rancangan tugas akhir, baik secara pembuatan visual maupun laporan.
3. Penyampaian materi desain grafis yang berkaitan dengan perancangan buku di Universitas Multimedia Nusantara dapat dibuat lebih baik lagi. Sebaiknya, mahasiswa diperkenalkan dengan hal-hal dasar seperti pembuatan *grid*, tipografi, dan juga percetakan secara lebih mendalam. Hal ini bertujuan agar para mahasiswa yang akan mengusung perancangan buku dalam tugas akhir matang saat pengerjaannya.
4. Pembuatan karya tugas akhir yang membahas objek yang memiliki ciri khas yang sangat menonjol, baik dari ciri fisik maupun sifat dari objek tersebut harus diperhatikan dengan baik. Ciri khas tersebut dapat digunakan sebagai elemen visual yang khusus bagi karya tugas akhir yang dirancang.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA