



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

Buku informasi ini merupakan media yang dapat mengenalkan dan menambah wawasan baru mengenai kisah tokoh Elisa, yang terdapat di dalamnya. Tokoh tersebut memberikan contoh menumbuhkan sifat empati bagi anak usia 7-12 tahun. Penyajian buku tersebut, menggunakan teknik *pop-up* yang sesuai buku bagi anak usia 7-12 tahun karena menampilkan gambar 2 dimensi yang dapat berubah menjadi 3 dimensi maupun dapat bergerak ketika dibuka, kelebihan teknik inilah yang membuat anak-anak tertarik untuk melihat, membaca, dan memahami isi buku. Tidak hanya menarik tetapi buku informasi ini memiliki lembar aktivitas untuk anak-anak sehingga anak-anak berperan aktif dalam menjawab pertanyaan sebagai respon memahami isi dari buku.

Rancangan buku informasi yang sesuai dapat diperoleh melalui pengumpulan data berupa wawancara, studi eksisting, kuesioner dan studi literature. Hasil dari data tersebut digunakan untuk membuat buku informasi ini, sehingga dengan adanya buku informasi ini anak-anak dapat mengenal tokoh Elisa serta menumbuhkan sifat empati yang akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang menyenangkan dengan gaya bahasa anak-anak.

5.2. Saran

Setelah melalui semua proses tugas akhir ini, penulis memiliki beberapa saran bagi mahasiswa Fakultas Seni dan Desain, terutama desain grafis, yang ingin merancang buku dengan topik serupa sebagai tugas akhir.

1. Melakukan penelitian dengan menggali informasi dari narasumber ahli sehingga mendapatkan informasi yang tepat dan benar. Informasi tersebut dapat didapatkan secara langsung maupun tidak. Dalam memperoleh data dapat dilakukan melalui wawancara umum, observasi, studi eksisting, dan bentuk lainnya untuk memperoleh data yang akurat.
2. Dalam penyusunan konten harus didampingi oleh seorang ahli di bidang tersebut sehingga meningkatkan kepercayaan diri dalam merancang serta bagi para calon pembeli karena teruji kebenaran dari isi buku tersebut.
3. Dalam merancang sebuah buku interaktif , dibutuhkan disiplin dalam menggunakan waktu sehingga tidak terjadi penundaan pengerjaan visual konten buku seperti melakukan *layouting*, mengembangkan lebih jauh gaya visual dan interaktif yang sesuai dengan konten.

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