



### **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 hasil perancangan buku dongeng fabel dengan origami, kesimpulan yang didapat adalah fabel masih diminati anak dan orangtua dengan tujuan yang berbeda- beda. Anak menyukai fabel berdasarkan gambar dan rupa binatang sekaligus ilustrasi di buku fabel, sedangkan orangtua menggunakan fabel untuk menyediakan hiburan anak sekaligus mengajarkan nilai moral kepada anak. Moral dibutuhkan agar anak bisa mengetahui contoh perbuatan yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan supaya bisa menjaga perilaku dan sikap mereka.

Anak – anak yang masih dalam masa pertumbuhan banyak bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka. Kemampuan tersebut akan menjadikan anak menjadi lebih dewasa saat bertindak. Dengan bermain, anak akan belajar mengkoordinasikan badan dan pikiran mereka dalam kegiatan sehari – hari. Selain itu, origami saat ini juga masih diajarkan di sekolah – sekolah sebagai bentuk pengembangan kreativitas anak dalam kerajinan tangan. Melalui origami, anak belajar bertanggung jawab atas apa yang mereka buat dan lebih memperhatikan di sekeliling mereka.

Penulis bisa mendalami lebih lanjut mengenai bagaimana keadaan fabel di kalangan anak – anak dan orangtua di masa kini melalui pengumpulan data dari wawancara, observasi, serta kuesioner. Berdasarkan data tersebut, buku dongeng fabel dibuat melalui proses *mind map* untuk menentukan *big idea* sebagai konsep

buku tersebut. Penulisan daftar kata juga dilakukan sebagai referensi pembuatan *big idea* tersebut. Setelah membuat *mind map*, *moodboard* kemudian dibuat sebagai acuan dalam menentukan gaya ilustrasi buku tersebut. Sketsa *katern* kemudian dibuat sebagai gambaran susunan isi buku sekaligus menentukan *layout* dasar isi buku. Cerita kemudian dikumpulkan dengan mempertimbangkan jumlah halaman yang bisa dimasukkan dalam buku tersebut. Kalimat cerita kemudian ditulis ulang menyesuaikan bahasa untuk anak dan *layout* ilustrasi. *Grid* sekaligus *layouting* juga dibuat dan ditentukan untuk memastikan seluruh aset visual dan teks dalam buku bisa dilihat dan dibaca secara berkesinambungan dan saling berhubungan.

Hasil akhir dari proses tersebut adalah buku dongeng fabel dengan origami. Buku tersebut sudah sesuai dengan masalah dan solusi yang sudah dijabarkan sebelumnya. Buku tersebut membuat anak menggunakan origami sebagai alat bermain bagi anak saat bercerita. Mereka juga fokus pada perilaku origami yang dimainkan sebagai teman bermain mereka. Ilustrasi dengan beragam aset visual dibuat dengan warna dan bentuk kontras supaya anak lebih mudah membayangkan cerita sekaligus tetap memperhatikan buku. Improvisasi pada *layout* juga menyesuaikan dengan ilustrasi yang ada sehingga memastikan ada tempat untuk memainkan origami dalam halaman buku tersebut. Buku tersebut kemudian menjadi acuan penulis dalam membuat media pendukung yang membawa komponen aset visual buku tersebut, seperti media promosi dan *merchandise*.

Permainan dari origami tersebut juga bisa anak memperkaya referensi kosa kata mereka saat berbicara sebagai bagian dari perkembangan mereka. Pesan moral di dalamnya juga disertakan untuk mendidik anak bagaimana menjaga perilaku saat bersama keluarga dan teman. Adanya buku tersebut juga menunjukkan fabel tidak hanya berisi gambar dan ilustrasi bertema binatang saja, tetapi berfungsi sebagai penyampaian nilai moral dalam perilaku anak sehari – hari dengan menggunakan media bermain.

## **5.2. Saran**

Saran bagi mahasiswa tugas akhir lain yang juga mengambil topik serupa dengan penulis adalah melakukan pendalaman tidak hanya dari segi masalah, tetapi dari segi solusi juga. Pendalaman masalah sekaligus solusi membuat sebuah topik tugas akhir bisa lebih dipahami lebih lanjut. Pendalaman tersebut juga menjadi acuan dalam menyusun pertanyaan wawancara dan kuesioner, sekaligus melakukan observasi sebagai pendukung dari pemahaman topik yang diangkat. Hasil dari pengumpulan tersebut membuat suatu perancangan bisa disesuaikan berdasarkan hasil dari pendalaman solusi atas suatu masalah dari topik yang diangkat.

Penulis juga menyarankan untuk menggambar ulang referensi gambar yang dikumpulkan sebagai pendalaman visualisasi dasar. Penggambaran referensi tersebut memberikan pemahaman bentuk dasar gambar referensi tersebut. Pemahaman gambar tersebut juga membuat adanya proses kreatif dalam merekonstruksi ulang gambar referensi tersebut. Penggambaran ulang menyesuaikan dengan gaya ilustrasi yang dipilih tetapi tetap mengacu pada

bentuk visual dari referensi gambar tersebut, seperti pada saat penulis menggambar ulang binatang dari referensi sebelum direkonstruksi lagi menjadi *low poly vector* sekaligus mempertahankan bentuk dasar mereka. Pemilihan warna visual juga perlu mempertimbangkan dari warna dalam referensi gambar. Tahap tersebut juga mempermudah proses pemilihan warna visual yang dipilih mengacu pada referensi gambar.

Penulis juga menyarankan untuk memilih cerita yang memiliki panjang teks sesuai dengan konten buku yang dibuat. Panjang teks buku referensi mempengaruhi proses penyuntingan cerita. Ketika cerita tersebut memiliki panjang teks terlalu pendek atau terlalu panjang, akan menyulitkan proses adaptasi panjangnya cerita dalam buku yang dibuat. Selain itu, perlu adanya menulis ulang inti cerita sesuai dengan pemahaman masing – masing. Proses ini membuat penulis lebih mendalami cerita yang diambil sekaligus mempermudah proses penyuntingan cerita.

Saat proses pembuatan *big idea*, penulis juga menyarankan untuk membuat daftar kata – kata yang berhubungan dengan *keyword* yang diambil dari *mind map*. Daftar kata – kata tersebut mempermudah proses pembuatan *big idea* dengan mengambil dan menyusun kata – kata tersebut menjadi satu kalimat sebagai deskripsi konsep perancangan. Tahap ini juga mempermudah mahasiswa saat menjelaskan garis besar *big idea* dengan menjelaskan hubungan kata di dalamnya dengan *keyword*.