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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan data penelitian dan hasil studi pustaka yang telah penulis dapatkan mengenai kupu-kupu endemik Indonesia yang telah digunakan dalam perancangan ini, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Pada umumnya, kupu-kupu hanya dipelajari anak di pelajaran sains di sekolah dengan berfokus pada proses metamorfosisnya, tanpa mengetahui kekayaan jenis kupu-kupu yang dimiliki Indonesia, beserta dengan ancamannya. Maka, dibutuhkan solusi untuk memberikan informasi mengenai fauna ini sebagai pengetahuan bagi anak. Maka, desainer grafis dapat turut membantu menyelesaikan masalah ini dengan merancang media informasi terkait.
2. Dalam pembelajaran anak, penggunaan gambar/ilustrasi menjadi salah satu elemen penting, untuk memudahkan anak memahami dan mengerti informasi dengan lebih baik, selain itu lebih mudah mengingatnya, dibandingkan dengan diberi teks saja. Dalam buku yang penulis buat, gambar digunakan sebagai elemen utama, dan teks hanya sebagai penjelas informasi.
3. Peranan cerita dan karakter dalam menyampaikan informasi akan membantu anak lebih terikat dengan sebuah informasi tersebut, apalagi bila karakter yang diciptakan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak sebagai pembaca. Cerita dan aktivitas, terutama pada bagian *flap page* dan menempel *sticker* juga membuat anak betah dan terus tertarik untuk membaca buku.

Perancangan Buku Tentang..., Rachel Dewanto, FSD UMN, 2019

5.2. Saran

Penulis mendapatkan beberapa saran mengenai aktivitas pada perancangan buku ilustrasi ini, yakni lebih diperbanyak dan memiliki tingkatan kesulitan, sehingga anak merasa terus tertantang dalam menyelesaikan aktivitas.

Selain itu, penulis juga ingin menyampaikan beberapa saran tentang perancangan tugas akhir, yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan buku nonfiksi anak, terutama bergaya ensiklopedia, lebih baik disertakan aktivitas, atau gaya ilustrasi yang menarik maupun diselingi cerita, sehingga pembaca tidak merasa bosan. Selain itu, pembagian konten harus diperhatikan, agar tidak berat pada bagian tertentu, melainkan harus ada dinamikanya, sehingga anak tidak merasa terlalu lelah dan kemudian bosan.
2. Dalam merancang, perlu adanya konsultasi dengan pihak-pihak terkait dan ahli, serta *target audience* sehingga hasil perancangan menjadi hasil yang baik dan sesuai dengan kebutuhan dan menjadi jawaban permasalahan dari *target audience.*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA