



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 studi pustaka dan data-data penelitian mengenai topik perancangan buku ini, penulis menyimpulkan bahwa :

1. Tingkat ketertarikan membaca anak-anak yang bersekolah dasar kota Padang masih tinggi dan penggunaan *gadget* masih dibatasi oleh orang tua.
2. Tingkat ketertarikan anak-anak yang bersekolah dasar kota Padang mengenai kebudayaannya sendiri yaitu adat Minangkabau, masih sangat tinggi hanya saja tidak tersedianya media literasi yang dapat menyediakan informasi untuk anak-anak usia 7-12 tahun mengenai adat Minangkabau. Desainer grafis dapat ikut menyelesaikan masalah ini dengan melakukan perancangan media informasi melalui buku mengenai asal usul adat Minangkabau untuk anak-anak usia 7-12 tahun.
3. Penggunaan ilustrasi dalam perancangan buku mengenai asal usul adat Minangkabau sangat mempengaruhi tingkat ketertarikan dalam membaca. Anak-anak mendapatkan informasi sekaligus terhibur lewat ilustrasi yang ditampilkan.
4. Adanya karakter manusia, latar suasana dan elemen visual kebudayaan yang sesuai dengan suasana kehidupan sehari-hari, memudahkan anak-anak untuk memahami konten dari buku.

5.2. Saran

Penulis juga ingin menyampaikan beberapa saran kepada pembaca mengenai perancangan media informasi sebagai Tugas Akhir, saran-saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Perancang wajib mencari data-data dan melakukan konsultasi dari ahli, melakukan observasi, studi pustaka mengenai topik yang dibahas sebelum dan saat melakukan perancangan. Penelitian wajib dilakukan agar visual dan konten buku mengenai sasaran target dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.
2. Visual dalam perancangan buku untuk anak-anak menyesuaikan dengan ketertarikan anak-anak terhadap buku yang dibaca. Melakukan FGD dengan anak-anak diperlukan untuk mengetahui sudut pandang pembaca anak-anak dan apa saja yang mereka inginkan dalam sebuah buku.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA