



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

Dari proses perancangan buku ini, penulis akan menjabarkan setiap tahapan dari pengumpulan data sampai implementasi desain pada media buku. Tahap awal dalam perancangan ini penulis melakukan riset mengenai perkembangan berkuda. Dari hasil riset kegiatan berkuda sedang berkembang, lalu penulis melakukan pengumpulan data dengan wawancara dan observasi secara langsung. Penulis menemukan bahwa masyarakat memiliki ketertarikan dengan kuda tetapi tidak ada media informasi tertulis yang memperkenalkan berkuda kepada masyarakat.

Dengan data yang telah didapatkan, penulis mencari solusi yang bisa membantu memperkenalkan berkuda kepada masyarakat untuk memiliki keinginan untuk mencoba dan meningkatkan minat mengenai kegiatan ini. Data yang telah didapatkan, penulis menentukan target pembaca yaitu anak-anak. Penulis menentukan target pembaca anak-anak karena walaupun berkuda bisa untuk semua umur tetapi lebih baik dimulai dari lima sampai tujuh tahun.

Setelah itu penulis melakukan studi pustaka untuk mencari metode perancangan yang akan digunakan untuk membuat buku. Setelah menemukan metode yang akan digunakan, penulis langsung masuk ke proses berpikir kreatif untuk mencari konsep dari keseluruhan perancangan. Dari data-data yang telah didapatkan dijadikan dalam bentuk *mindmap* untuk melihat koneksi antar kata. Setelah *mindmap*, penulis mencari *Big Idea* gambaran besar perancangan dan *tone*

of voice. *Tone of voice* yang didapatkan adalah *energetic* and *confident*. Lalu dengan ada *tone of voice* penulis membuat *moodboard* yang akan menjadi acuan dalam perancangan. Hasil pengembangan konsep ini akan di rancang dalam bentuk visual pada tahap desain.

Setelah itu, pada proses perancangan penulis menerapkan konsep ke dalam bentuk visual. Dengan bantuan *tone of voice* perancangan menjadi acuan dalam pemilihan gaya visual, tipografi, *layout* dan warna.

Hasil dari desain lalu di implementasi ke media buku. Desain yang telah dibuat seperti ilustrasi dan tipografi disusun pada media buku. Pada proses ini penulis harus memastikan teks tersusun sesuai dengan *grid*, teks bisa terbaca dan penyusunan ilustrasi pada halaman. Pada akhirnya desain yang diimplementasikan akan berakhir dalam bentuk buku.

Dengan bantuan metode perancangan dan proses yang panjang penulis dapat menyelesaikan buku untuk anak-anak. Data-data dari observasi sangat membantu dalam proses pengembangan ide dan perancangan.

5.2. Saran

Pada saat proses desain buku, penulis mengalami banyak hal pada tahap perancangan buku. Pada proses perancangan sangat penting untuk melakukan *test print* di kertas. Ketika proses perancangan dengan melakukan *test print* sangat membantu dalam melihat kesalahan, lalu mendapatkan opini mengenai keterbacaan dan kenyamanan untuk membaca. Tidak hanya keterbacaan tetapi juga memastikan tidak ada kesalahan dalam *margin* atau terlalu dekat dengan sudut kertas akan terlihat di-*test print*. Penulis memiliki kesulitan untuk melihat kesalahan dan kurang

teliti dalam beberapa halaman mengenai *layouting*. Sangat disarankan sambil berjalan proses perancangan melakukan *test print* untuk melihat keseluruhan halaman pada kertas agar bisa mendapatkan opini dari orang lain mengenai visual, bacaan dan memberikan gambaran jika dalam berbentuk buku.

