



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 rumusan masalah, penulis melakukan penelitian dalam bentuk wawancara, *Focus Group Discussion*, kuesioner, observasi, dan studi literatur. Penulis kemudian mewujudkan hasil penelitian tersebut dalam bentuk buku ilustrasi anak yang berjudul *Aku Vegan!*. Dengan target perancangan yaitu untuk anak-anak usia 7–10 tahun, pembuatan buku ilustrasi ini dibuat untuk membantu mengedukasi/memberikan pemahaman kepada anak-anak terutama anak-anak vegan dalam memahami gaya hidup yang mereka jalankan. Sehingga anak-anak vegan dapat lebih percaya diri dengan gaya hidup vegan dan tidak lagi merasa berbeda dengan orang lain yang memiliki gaya hidup yang berbeda.

Dalam buku ini yang juga memberikan *activity/game*, materi mengenai pola hidup vegan disajikan dengan ilustrasi berbasis *vector* agar informasi dapat ditangkap dengan mudah dan cepat. Selain itu, dengan bantuan tokoh utama yaitu seorang anak, bertugas membantu menjelaskan materi dengan tujuan agar tidak bersifat menggurui dan membebani perasaan anak saat belajar, melainkan agar anak dapat lebih menikmati buku saat membaca. Penggunaan warna cerah yang imajinatif juga disesuaikan dengan karakter anak-anak pada umumnya. Pemakaian struktur kalimat juga diperhatikan sehingga dapat menghasilkan kalimat yang sederhana, tidak bertele-tele, dan menggunakan bahasa sehari-hari yang dapat mereka pahami.

5.2. Saran

Sebagai seorang desainer, penulis menyadari bahwa dalam merancang suatu desain, diperlukan untuk melihat, menelaah, meneliti, dan memahami target audiens terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan oleh mereka yang mempunyai segala informasi yang ingin diketahui mengenai suatu desain yang ingin dirancang. Dalam hal ini, seorang desainer perlu untuk menempati dirinya selayaknya target audiens. Layaknya penulis yang dalam merancang buku ilustrasi anak melakukan observasi terlebih dahulu terhadap target pembaca, terlebih dalam tutur bahasa anak-anak yang sangat diperlukan untuk diaplikasikan dalam buku ilustrasi anak.

Sedangkan dalam permasalahan sosial, diperlukan untuk lebih peka terhadap masalah yang sedang terjadi di dunia sekitar. Dengan tidak lupa untuk mengambil langkah awal berupa riset, studi pustaka, wawancara, observasi, dan lain sebagainya yang diperlukan untuk membantu dalam memahami secara mendalam mengenai permasalahan tersebut.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA