



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Kesimpulannya dari hasil analisis yang dilakukan oleh penulis dalam perancangan media informasi ini bermacam-macam. Pertama, media informasi berupa buku interaktif mempunyai tujuan untuk memperkenalkan tokoh-tokoh pewayangan wanita Indonesia. Melalui buku ini para generasi muda Indonesia dapat lebih mengenal tokoh-tokoh wayang wanita yang diangkat di dalam buku. Selain itu ilustrasi yang digunakan didesain sesuai dengan selera target. Seperti penggunaan gaya ilustrasi semi-realis. Tidak hanya dengan ilustrasi, buku ini juga memiliki sesuatu yang spesial. Seperti terdapat interaksi dalam ilustrasi dan desain buku.

Sehingga proses pengenalan dapat berjalan menyenangkan dan menarik untuk dibaca oleh target. Selain desain yang menarik hal-hal lainnya juga diperlukan guna buku ini dikenal oleh banyak orang. Bagaimana caranya agar target tertarik dengan media informasi ini? Dengan cara menggunakan media promosi dengan unsur kemisteriusan dapat meningkatkan rasa keingintahuan target.

Dengan dasar pondasi yang kuat juga dapat memperkuat keberhasilan dari tujuan buku ini tercapai. Sebelum proses desain dari media informasi ini, penulis melakukan penelitian-penelitian. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian campuran atau *hybrid*. Seperti studi eksisting, studi pustaka, wawancara, serta pembagian kuesioner. Informasi-informasi yang didapat menjadi bahan acuan

dalam proses perancangan buku interaksi ini. Dengan adanya buku ini diharapkan generasi muda Indonesia dapat mengenal dan melihat tokoh-tokoh wayang wanita dari sudut pandang yang berbeda. Kesan wayang yang kuno dan rumit juga dapat diubah melalui buku ini.

5.2. Saran

Penulis juga banyak belajar dari proses perancangan Tugas Akhir ini. Saran-saran akan sangat berguna bagi siapa saja, yang ingin merancang media yang serupa atau mirip dengan Tugas Akhir ini. Setelah melewati tahap-tahap yang panjang, saran-saran yang dapat disampaikan berupa :

1. Penentuan tema atau topik yang ingin diangkat lebih baik harus berupa sesuatu yang memang digemari. Seperti dalam Tugas Akhir ini berupa buku dengan dominasi ilustrasi. Hal ini karena penulis memang menggemari ilustrasi yang detail. Sehingga proses pembuatan ilustrasi dapat dinikmati dan dilakukan dengan waktu yang tidak terlalu lama. Selain itu pengangkatan tema wayang wanita, dikarenakan penulis memang tertarik dengan cerita-cerita pewayangan. Wayang wanita juga jarang menjadi tokoh utama dalam pagelaran wayang. Sehingga penulis semakin tertarik untuk menggali informasi tentang tokoh-tokoh wanita dalam pewayangan.
2. Pengumpulan informasi yang harus dilakukan sebaiknya dilakukan secepat-cepatnya. Seperti pengumpulan data yang mengharuskan peneliti ke sesuatu tempat atau sebagainya. Karena apa saja dapat terjadi. Seperti

wabah virus atau lainnya yang tidak dapat diprediksi. Hal ini dapat mempersulit proses pencarian informasi. Selain itu dengan selesainya proses pencarian informasi, proses perancangan dapat segera dimulai. Sehingga waktu secara efektif digunakan. Proses mendesain yang dilakukan secara terburu-buru dapat menurunkan kualitas hasil akhir. Selain itu dengan waktu lebih, proses mendesain dapat direvisi jika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan.

3. Sedangkan saran untuk desain. Dalam Tugas Akhir ini bertemakan tentang tokoh pewayangan wanita. Hal-hal yang perlu diperhatikan lebih, dalam merancang desain tokoh-tokoh yaitu pencarian referensi-referensi desain wayang yang telah ada. Seperti carilah referensi desain visual wayang kulit, wayang orang ataupun dari literatur-literatur yang mendeskripsikan suatu tokoh yang ingin diangkat. Selain itu pertanyaan-pertanyaan tentang visual juga dapat ditanyakan langsung melalui wawancara terhadap ahli. Setelah referensi dirasa cukup maka proses sketsa dapat dimulai. Lebih baik tidak mendesain lebih lanjut atau memberi warna terlebih dahulu. Tanyakan kepada ahli berupa sketsa awal. Sehingga kesalahan-kesalahan dapat terdeteksi sedini mungkin. Agar proses desain tidak berulang-ulang.
4. Terakhir, penelitian dapat berjalan lancar jika narasumber juga senang dalam proses pengumpulan informasi ini. Seperti bersikap terbuka dan *friendly*. Oleh karena itu peneliti harus memilih narasumber atau ahli dengan baik. Selain itu peneliti juga diharuskan bersikap baik dan sopan terhadap narasumber.