

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kurangnya informasi dan pembelajaran mengenai Bahasa Indonesia sehari-hari pada mengakibatkan kurangnya kepercayaan diri pada orang Korea untuk berinisiatif berkomunikasi dengan orang Indonesia. Untuk meminimalisir hal tersebut, dibutuhkannya sarana bagi orang Korea untuk dapat belajar tentang Bahasa Indonesia sehari-hari selain pada pembelajaran di kelas.

Melalui observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan, media pembelajaran buku yang digunakan dalam program BIPA dan kursus privat termasuk dalam kategori buku belajar formal. Sehingga adanya keterbatasan eksplorasi desain yang dilakukan. Desain visual yang disajikan mempunyai kesan tidak ekspresif dan monoton. Penggunaan layout tidak bervariasi dan ilustrasi yang tidak mempunyai ciri khas. Oleh karena itu, dari hasil penelitian, penulis mendapatkan informasi bahwa penggunaan media buku dalam pembelajaran jika disajikan dengan visual yang mendukung akan meningkatkan keefektifan pembelajaran Bahasa Indonesia murid-murid Korea.

Konten dalam buku menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan Korea, keduanya dalam konteks informal. Konten buku meliputi budaya, aktivitas, fasilitas dan tempat umum, juga gaya hidup orang Indonesia. Dengan adanya perancangan buku ilustrasi tentang bahasa dan budaya Indonesia sehari-hari, diharapkan dapat membantu orang Korea dalam memperoleh pengetahuan lebih. Penulis berharap perancangan buku ilustrasi ini dapat menjadi referensi

pembelajaran yang *fun* dan *friendly* supaya dapat mengedukasi dan menghibur. Akhir kata, semoga perancangan tugas akhir ini dapat berguna bagi masyarakat, dan menjadi solusi dari permasalahan yang dialami.

5.2.Saran

Setelah melewati berbagai proses dalam perancangan buku ini, penulis mempunyai beberapa saran bagi mahasiswa Fakultas Seni dan Desain, khususnya pada jurusan *Visual Brand Design*, yang ingin merancang buku dengan topik serupa.

1. Melakukan penelitian dan pencarian data sebanyak-banyaknya dan sedalam-dalamnya untuk mendapatkan informasi yang kredibel. Dalam metode pencarian informasi, tidak hanya melalui wawancara dan observasi namun juga dapat dilakukan kuesioner untuk mendapatkan hasil kuantitatif atau *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mendapatkan berbagai opini dari beberapa pihak.
2. *Trial and Error* adalah salah satu tahap yang harus dilewati dalam melakukan pengembangan gaya ilustrasi sehingga sangat penting untuk mencari referensi yang sesuai dengan konten dan melakukan revisi. Pentingnya melakukan eksplorasi desain supaya tidak terpaku pada satu ide saja. Banyaknya eksplorasi dapat membantu dalam penemuan konsep yang menarik dan membuka lebih banyak peluang dalam men-desain.
3. Penggunaan dan pembagian layout yang lebih sesuai dengan konten dan konsep visual. Pentingnya menjaga konsistensi pemilihan layout yang digunakan dalam perancangan.