



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

Indonesia adalah bangsa yang memiliki budaya dan sejarah yang sangat beragam. Keberagaman sejarah dan budaya tersebut yang membuat Indonesia dapat menjadi bangsa yang besar saat ini. Namun sejarah dan budaya yang besar ini tidak berbanding lurus dengan minat generasi muda akan sejarah, khususnya Kerajaan Majapahit. Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah penulis lakukan, remaja muda banyak yang kurang memahami dan mengerti tentang sejarah dari Raja-Raja Majapahit. Disamping itu, remaja muda sekarang lebih memiliki minat terhadap *pop culture* seperti animasi, komik, dan sebagainya. Untuk itu, penyampaian informasi tentang sejarah Raja-Raja Majapahit melalui buku ilustrasi diharapkan dapat meningkatkan minat remaja muda untuk lebih mengenal dan memahami sejarah Raja-Raja Majapahit.

Media utama yang penulis rancang adalah buku ilustrasi. Dengan format novel grafis, informasi yang disampaikan pun berawal dan berakhir dalam satu buku ini. Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini pun bergaya kartun dan *full color* yang bertujuan agar ringan dibaca dan dinikmati oleh remaja muda. Penggunaan teks dibuat serupa dengan komik pada umumnya agar mudah dibaca dan dipahami oleh remaja muda. Kemudian terdapat dua karakter utama yang akan menjadi pemandu dalam buku ilustrasi ini. Kedua karakter ini merupakan representasi dari remaja muda sehingga sudut pandang yang akan pembaca rasakan tidak hanya

sekedar menceritakan dari sudut pandang sejarah tersebut tetapi dari dua remaja yang melakukan perjalanan waktu kembali ke zaman Majapahit.

Media sekunder yang penulis rancang adalah *photocard pack* sebagai bonus dalam setiap pembelian buku, yang mana desain fotonya adalah foto yang diambil oleh karakter utama dalam perjalanannya kembali ke zaman Majapahit. Kemudian terdapat topi dengan pin enamel serta tas serut sebagai merchandise. Media promosi yang penulis rancang adalah *x-banner* yang akan ditempatkan pada toko-toko buku atau *event* yang menjual buku ini, serta *Instagram stories* yang bertujuan untuk menyasar target remaja muda di sosial media dengan lebih akurat.

5.2. Saran

Perancangan media informasi ini tentunya tidak luput dari kekurangan dan masih dapat dikembangkan lagi. Dalam proses perancangannya, penulis menyarankan untuk menggali kisah-kisah yang lebih akurat terlebih topik sejarah memiliki banyak persepsi dan sudut pandang. Akhir kata, penulis juga menyarankan untuk terus mengembangkan unsur sejarah bangsa ini melalui media baru agar generasi penerus tetap dapat mewariskan nilai-nilai sejarah dan budaya bangsa.