



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

Perancangan buku ilustrasi mengenai *coding* sederhana ini dirancang dengan tujuan untuk menginformasikan bahwa teknologi tidak asing lagi untuk anak, dikarenakan sudah ada banyak *software* belajar *coding* untuk anak, namun kondisi yang penulis lihat berdasarkan kuesioner dan wawancara, *coding* masih belum merata diajarkan pada anak SD. Disisi lain, negara Amerika Serikat sudah mengajarkan *coding* untuk anak. Oleh karena itu, penulis merumuskan masalah ini menjadi bagaimana perancangan buku ilustrasi mengenai *coding* sederhana untuk SD.

Metode pengumpulan data penulis yaitu dengan kuesioner dan wawancara dengan 3 tenaga pengajar komputer dimana yang satu merupakan tenaga pengajar kursus komputer dan 2 yang lainnya merupakan tenaga pengajar sekolah dasar. Setelah itu, penulis melakukan metode perancangan, yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahap penelitian, tahap mengembangkan ide dan tahap perancangan. Tahap penelitian, dimana penulis sudah melakukannya pada metode pengumpulan data, sedangkan tahap mengembangkan ide yaitu penulis menentukan kelompok usia, penulis menentukan seperti apa naskahnya, dan desain yang tepat untuk buku ini dan pada tahap perancangan, penulis merealisasikan dengan cara mendigitalisasi segala ide, konsep yang telah penulis tentukan pada tahap sebelumnya. Penulis melakukan *mindmapping* untuk mendapatkan ide dan konsep. Penulis menemukan menemukan *big idea* yaitu sulap digital dan konsep penulis yaitu visualisasi *magic*

dan bermain. Media utama penulis yaitu buku dan dalam perancangan buku ini, agar bahasa dan visual yang disampaikan seperti bahasa anak-anak, maka penulis melakukan *survey* buku anak dan mempelajari tata *layout*, warna, dan mempelajari prinsip-prinsip desain, jenis karakter dalam buku anak. Dari hasil analisis pada bab iv, penulis menemukan bahwa buku anak yang penulis rancang mengandung warna *dark*, kombinasi gaya tipografi *graphic* dan sans serif, menggunakan *grid modular*, jenis karakter *ordinary style* dan hasil analisis ini merupakan jawaban atas rumusan masalah yang penulis sedang teliti selama ini. Setelah itu penulis menggunakan media sekunder yang terdiri atas media promosi dan souvenir. Promosi terdiri atas *x-banner*, media sosial, dan poster. Sedangkan souvenir terdiri atas buku catatan, *tumbler*, label nama dan *mouse pad*.

5.2. Saran

Penulis melihat bahwa ilmu bisa dipelajari dimana saja. Sekolah bukanlah menjadi tempat menimba ilmu satu-satunya, karena penulis melihat bahwa ada satu anak SD yang dapat menjawab kuesioner penulis mengenai bahasa pemrograman dari sekian banyak anak yang tidak mengetahui bahasa pemrograman. Oleh karena itu saran penulis adalah agar setelah media informasi *coding* ini telah tersampaikan secara rata, maka langkah selanjutnya untuk diadakannya kampanye belajar *coding* melalui media informasi yang sudah ada.