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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB V

PENUTUP

5.1.! Kesimpulan

Perancangan Buku Permainan Tradisional Banten ini dipilih berdasarkan fenomena yang terjadi, saat ini permainan tradisional Banten sudah mulai berkurang peminatnya. Hal tersebut terbutki saat penulis melakukan observasi ke lapangan lokasi di Cikokol, Tangerang pelaku permainan yaitu anak-anak SD 5-6 di lokasi mereka cenderung bermain sepeda dan sepak bola dan hanya mengetahui 2 jenis permainan yaitu *gasing*, dan *gobag sodor.* Para orang tua saat ini sudah mulai lupa mengenai tata cara bermain permainan tradisional, guru TK , PAUD, dan SD sudah lupa dengan aturan, alat serta cara bermain permainan. Dari permasalahan tersebut dapat diketahui bahwa dibutuhkan sebuah media informasi permainan tradisional terbaru sebagai upaya melestarikan kebudayaan Banten agar tetap terjaga. Tujuan merancang media informasi permainan tradisional khas Banten, yang berisi tata cara main, makna, nilai dan manfaat yang ada di dalam permainan tradisional.

Teori merupakan landasan dasar dari perancangan sebuah desain yang baik. Teori yang penulis gunakan berisi mengenai teori dasar desain komunikasi visual, warna, tipografi, buku, layout, ilustrasi, karakter, jenis-jenis permainan traidisional banten. Teori ini digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam merancang desain buku sesuai dengan target dan kebutuhan.

Untuk memastikan dibutuhkan atau tidaknya perancangan buku ini, penulis melakukan riset melalui wawancara dengan sumber yang terpercaya,

observasi ke lapangan untuk mencari tahu keadaan saat ini, studi eksisting dan pustaka untuk mendapatkan informasi berupa teks dan ilustrasi mengenai permainan tradisional. Wawancara dilakukan melalui 3 narasumber yaitu Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Banten, Yadi Ahyadi Peneliti permainan traidisional Banten, Muhammad Muslih pendiri komunitas permainan tradisional kampung hompimpa. Melalui wawancara penulis mendapatkan masukan serta penentuan konten dalam buku. Melalui observasi yang dilakukan penulis di Cikokol, Tangerang penulis menemukan saat ini permainan tradisional sudah mulai jarang dimainkan dan juga berkurang peminatnya, dikarenakan tidak terdapatnya informasi yang memuat mengenai permainan tradisional yang tersebar di Banten.

Pada perancangan penulis melalui beberapa tahapan untuk mendapatkan acuan atau batasan dalam merancang buku. Berdasarkan data yang telah di dapat penulis menganalisanya sehingga mendapatkan *mind map, big idea 'sportivitas* alami', dan konsep. Selanjutnya penulis membuat *moodboard* untuk menentukan *tone* warna, *layout*, tipografi, ilustrasi dan gaya *visual*. Gaya *visual* yang penulis buat menggunakan teknik *digital ilustration,* menggunakan *outline*, bergaris halus tidak memiliki sudut agar menampilkan kesan halus. Ilustrasi menggunakan warna *primer* seperti hijau, kuning, merah, biru. warma *sekunder* yaitu warna oranye. Ilustrasi tidak memiliki gradasi atau *shading*, hal ini bertujuan agar ilustrasi mudah dipahami dan dapat langsung di praktikan. Pada bagian tipografi penulis menggunakan 2 jenis font *serif* yaitu *Permanent Marker dan Source Sans Pro. Pernamennt Marker* memiliki karakteristik dinamis dan tebal, oleh karena itu

font ini digunakan sebagai judul pada *cover*, dan bab baru. Sementara font *Source Sans Pro* digunakan sebagai *bodytext* dikarenakan memiliki *readability* yang jelas karena memiliki spasi, kerning yang baik sehingga cukup nyaman untuk dibaca. *Layout* yang penulis buat menggunakan ukuran kertas A4 21 x 29,7 cm ukuran ini dipilih untuk menekan *cost* produksi. Guna mendukung manfaat dan penggunaan buku ini penulis juga menggunakan media sekunder. Media yang penulis gunakan merupakan poster berukuran A3, x-banner berukuran 160x60 cm, dan poster instagram berukuran 1000x1000 px.

5.2.! Saran

Sebagai desainer penulis menyadari bahwa dalam merancangan sebuah desain diperlukan kepekaan dalam menelaah informasi, dan memahami target *audience*. Hal tersebut dikarenakan terget *audience* memiliki informasi untuk menentukan perancangan desain. Penulis berharap dengan terselsaikanya Buku Permainan Tradisional Banten ini ini dapat menjadi informasi yang bermanfaat bagi pelajar, peneliti kebudayaan, media pengenalan kebudayaan, koleksi dalam perpustakaan dinas provinsi Banten dan semoga buku ini dapat menjadi sarana agar permainan tradisional Banten dapat terus lestari.

Secara teknis perancangan buku ini memiliki beberapa kekurangan dalam bagian margin, dan juga penentuan warna karakter lawan sehingga perancangan buku ini masih memerlukan beberapa perbaikan.