

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Buku cerita ini merupakan buku yang dirancang dengan menyesuaikan terhadap target audiens berusia 5-7 tahun, dengan gaya ilustrasi yang relatif dan teks dengan harapan agar pembaca dapat mengenal kisah-kisah Alkitab dengan cara yang lebih konvensional dan aktif. Adapun penyajian buku tersebut terdiri dari sejumlah aktivitas yang membutuhkan alat tulis sehingga seakan-akan karakter-karakter yang ada terbantu dengan keaktifan pembaca. Di samping itu, aktivitas-aktivitas yang disajikan juga cenderung dikaitkan dengan unsur-unsur cerita dari Alkitab itu sendiri supaya dapat menekankan detail-detail sederhana yang dikisahkan dari sumber aslinya sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kredibilitas sumber cerita yang berasal dari Alkitab. Selain itu, cerita-cerita yang terkandung dalam buku cerita ini merupakan cerita-cerita yang cenderung perlu diketahui oleh anak-anak Kristiani berusia 5-7 tahun ketika memasuki usia dewasa kelak.

Dalam merancang buku cerita, diperlukan perhatian yang jeli dari segi konten dan juga material yang digunakan. Dalam merancang konten buku, penulis juga tidak hanya sekedar membuat sebuah ilustrasi yang bagus, namun juga perlu menyesuaikan ilustrasi dengan *typeface*, baik dari segi *layouting*, legibilitas, flow, efisiensi interaksi yang ditujukan, dan prinsip-prinsip lainnya. Dengan adanya *typeface*, penulis juga harus memperhatikan porsi teks yang akan digunakan beserta pemilihan kata yang akan diimplementasikan sehingga mengurangi

kecenderungan anak dalam mempelajari hal-hal yang tidak seharusnya dipelajari pada usia dini. Adapun riset diperlukan dari segi visual, konten, target audiens, beserta urgensinya supaya dapat meningkatkan relevansi perancangan buku tersebut serta meningkatkan efisiensi dalam perancangan. Selain itu, bahan yang akan digunakan pastinya juga harus menyesuaikan dengan konsep interaksi dan target pengguna supaya tidak hanya buku tersebut dapat digunakan dengan nyaman, namun juga mengurangi kecenderungan adanya kecelakaan ketika digunakan sehingga aman.

## **5.2. Saran**

Dalam merancang sebuah desain, riset merupakan hal terpenting agar perancang dapat memperoleh gambaran yang konkrit mengenai fenomena yang berhubungan dengan perancangan serta target audiens yang akan dituju. Esensi dasar dari sebuah desain adalah menyelesaikan masalah sehingga diperlukan sebuah masalah yang perlu diselesaikan agar desain tersebut memiliki nilai. Di samping itu, target audiens yang jelas mampu menjelaskan tujuan dalam perancangan agar desain kelak dapat berfungsi secara efisien.

Setelah informasi-informasi sudah didapat dan menunjukkan relevansinya, proses eksekusi juga harus diperhatikan supaya tidak melenceng dari tujuan dasarnya. Dalam kasus perancangan buku cerita untuk anak, penentuan gaya visual juga harus dipertimbangkan secara matang sehingga desain dapat menyesuaikan dengan psikologi anak serta *unity*, dan *clarity* juga harus diperhatikan sehingga dapat mendukung keberhasilan interaktivitas pada buku interaktif. Pemilihan kata juga tidak kalah pentingnya supaya mengurangi

kecenderungan adanya pengaruh negatif yang dihasilkan dari buku tersebut. Efektivitas melalui alur baca dan *layouting* juga merupakan unsur yang mutlak sehingga pembaca dapat membaca dan menggunakan buku tersebut dengan nyaman, terarah, dan jelas. Oleh karena itu, strategi yang dihasilkan melalui *flat plan* juga harus dipertimbangkan dengan seksama sehingga konten yang disampaikan dapat lebih terorganisir serta memiliki jumlah halaman yang sesuai dengan kemampuan membaca target audiens.