



### **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 Simpulan

Perancangan buku ilustrasi penerapan Nilai Brahmavihara untuk Anak dilatarbelakangi dengan banyaknya anak-anak yang masih jarang untuk menerapkan nilai ini sehari-harinya secara rutin. Menurut Pandhita, penerapan nilai-nilai positif yang jarang ini dikarenakan keterbatasan media mengenai Nilai Brahmavihara yang secara khusus untuk anak dan karena pemahaman anak mengenai agamanya sendiri masih abstrak. Hal ini memungkinkan untuk mempengaruhi karakteristik anak ke sisi negatif dan tanpa disadari menumbuhkan tiga akar kejahatan.

Nilai Brahmavihara merupakan keadaan batin yang selalu luhur serta mampu membuat tindakan, sikap, maupun pikiran seseorang menjadi tenang dan ideal. Brahmavihara terdapat empat nilai yang terkandung didalamnya yaitu cinta kasih (*Mettā*), welas asih (*Karuṇā*), simpati (*Muditā*), dan batin yang seimbang (*Upekkhā*). Untuk memperoleh ketenangan, kebijaksanaan, serta kebahagiaan inilah perlu diterapkan nilai-nilai dalam Brahmavihara. Jika tidak, hanya akan menimbulkan kebencian, serakah, dan kebodohan didalam diri.

Dari permasalahan yang telah dibahas, terdapat kekosongan dan keterbatasan media mengenai Nilai Brahmavihara. Maka penulis memutuskan untuk melakukan Perancangan Buku Ilustrasi Penerapan Nilai Brahmavihara sebagai solusi dari permasalahan yang ada, proses perancangan dimulai dengan pengerjaan *mindmapping* dari data-data yang telah terkumpul. *Mindmapping* menghasilkan tiga kata kunci yakni “*happiness*”, “*familiar*”, dan “*dynamic*”. Ketiga kata kunci selanjutnya digunakan untuk proses penentuan *moodboard* sebagai acuan visual dalam perancangan buku, gaya visual yang dipakai adalah ilustrasi digital dengan warna-warna primer cenderung hangat seperti merah, oranye, kuning serta biru bahkan hijau. Teknik pewarnaan terhadap ilustrasi

menggunakan gradasi yang bertekstur. Dilanjutkan dengan penentuan *layout*, *layout* menggunakan *modular* dan *manuscript grid* untuk menyesuaikan konten. Sebelum melakukan *layouting*, ukuran pada buku yang terpilih adalah 15x21 cm karena merupakan ukuran yang pas untuk dipegang dan praktis.

## 5.2 Saran

Selama berlangsungnya proses perancangan, ada beberapa hal yang penulis sadari. Untuk para desainer yang nantinya ingin meneliti topik serupa, harap memperhatikan target dengan melakukan riset yang dalam terlebih dahulu. Riset dapat dilakukan terhadap target audiens, visual yang akan digunakan, dan fenomena yang terjadi apakah sudah relevan atau belum relevan.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a stylized 'M' shape on the right, both composed of white squares. The logo is semi-transparent and serves as a background for the text.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA