



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 *digital* sajak Sitor Situmorang diawali dengan latar belakang dimana anak muda kurang minat dengan sajak dikarenakan sajak lebih banyak dimedia cetak, sementara di perkembangannya jaman, anak muda lebih memilih memakai perangkat elektronik (sastra dan perkembangan media). Hal ini juga didukung oleh hasil *survey* yang dikirim oleh penulis selama dalam proses penelitian. Ketidak minatan ini juga dikarenakan anak muda sukar memahami maksud dari suatu sajak, dikarenakan bahasa yang digunakan bisa saja terlalu berat, serta terkadang multi tafsir. Hal ini dapat diminimalisir dengan menggunakan visualisasi, sebagai media penyampaian informasi yang diberikan oleh sajak dalam bentuk ilustrasi, ditambah lagi memang anak muda lebih tertarik melalui visual ketimbang secara teks, ditambah lagi dengan fakta kurangnya minat baca di Indonesia.

Penulis ingin memperkenalkan Sajak Sitor Situmorang karena memiliki nilai Budaya Indonesia yang tinggi terutama mengenai keindahan alam di Indonesia, ditambah pihak Yayasan Sitor Situmorang juga ingin menanamkan nilai pola pikir Bapak Sitor Situmorang dibidang sastra kepada anak muda, hal ini juga sudah dibahas penulis bersama keluarga beliau.

Perancangan buku ini disusun berdasarkan metode Ambrose Harris (2011) beserta didukung dengan data yang telah dikumpulkan melalui data kualitatif serta kuantitatif. Ilustrasi yang digunakan menggunakan gaya *Experimental Stylise* karena gaya *experimental* sangat cocok untuk mengekspresikan emosi serta simbolisme dari sebuah sajak, hal ini juga didukung dari data kuesioner dimana anak muda lebih memilih *style* tersebut. Penggunaan warna menggunakan warna *calming* dengan background yang kontras, pemilihan warna menggunakan warna *split* komplementer serta *double* komplementer karena selain mengejar kontras, sebuah ilustrasi juga memiliki shade dengan perbedaan *value* warna. Buku ini

ditujukan kepada penikmat sastra dengan psikografis menyukai menggunakan media *digital* serta memiliki ketertarikan terhadap media dengan gambaran visual ilustrasi selain memiliki minat terhadap sastra. Ilustrasi yang telah penulis rancang juga sudah dipertanyakan ke *user* melalui kuesioner, apakah *style* yang digunakan sudah tepat, serta *mood* sajak terasa melalui ilustrasi, mampu mengekspresikan emosi serta suasana suatu sajak, dengan memainkan permainan warna akan memberikan kesan yang berbeda-beda pula terhadap *user* yang memakai media.

Penentuan *Typography* dalam proses perancangan, penulis juga menggunakan beberapa jenis *font* yang berbeda sesuai keperluan, yaitu *font* untuk *headline* serta *bodytext*. Pada *headline* penulis menggunakan *font* yang bergaya dekoratif, bentuknya seperti kaligrafi hasil tulis pulpen tinta, sementara *bodytext* menggunakan *font* serif, karena selain menekankan kesan elegan, text juga harus bagus tingkat keterbacaannya.

5.2 Saran

Penyair Indonesia memiliki gaya menulisnya sendiri, begitu pula dengan nilai maupun pesan yang ingin disampaikan dengan karyanya, diantaranya nilai budaya serta keindahan alam di Indonesia yang memiliki harga tinggi bagi sejarah dan kekayaan alam Indonesia. Sehingga sayang jika hilang begitu saja dikarenakan kurangnya media yang menyoroti, sehingga anak muda juga jarang melihat atau membaca karya sajak, spesifiknya pada topik ini sajak.

Penulis menyarankan agar kedepannya topik yang berkaitan dengan sastra juga ikut maju seiring berkembangnya zaman, dalam bentuk media modern. Baik itu karya sastra yang berbentuk lain.

Dalam proses perancangan banyak yang perlu di pertimbangkan dari segi desain. *Typography* yang dipergunakan selain mencerminkan gaya sajak tingkat keterbacaannya juga harus bagus, begitu juga tata letaknya. Ketika melakukan proses *layout*. Ilustrasi yang divisualisasikan juga perlu masukan dari target *user* melalui *google forms* untuk mengetahui apakah *mood* serta pesan yang terdapat didalam sajak sudah tersampaikan dengan jelas.

Kepada desiner yang juga memiliki minat pada topik sastra, penulis menyarankan untuk meneliti atau melakukan riset yang dalam terlebih dahulu terhadap karya sastra, baik itu menanyakan penyusun buku, relatif dari penyair, mau pun ahli sastra yang bersedia memberi informasi mengenai karya sastra tersebut. Untuk yang juga tertarik membuat media interaktif, pastikan untuk memikirkan kenyamanan *user* Ketika memakai media yang dirancang.

