



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 Dewi Sartika dilatarbelakangi oleh fenomena sosial dimana anak-anak lebih mengenal selebgram atau pahlawan-pahlawan Barat. Fenomena ini disaksikan oleh Kepala Divisi Humas Polri Irjen Pol. Prabowo Argo Yuwono yang terkejut saat video yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih mengenal youtuber ketimbang pahlawan nasional menyebar di media massa (Antarnews, 2020). Padahal pengenalan pahlawan sejak dini merupakan salah satu tahap awal penanaman nilai-nilai dan wawasan kebangsaan Indonesia. Usaha dan tindakan para pahlawan merupakan salah satu faktor yang membawa dampak besar bagi bangsa yaitu pembentukan dan pembangunan sebuah negara. Melalui pembelajaran sejarah mengenai pahlawan nasional, anak-anak juga dapat mengambil pelajaran dari peristiwa bersejarah yang terjadi serta mengenal sifat-sifat atau komponen kepahlawanan yang membangun semangat nasionalisme (Gaffar, 2017). Maka dari itu, penulis merancang media informasi mengenai Dewi Sartika untuk Anak 8 - 11 Tahun yang akan disebar sebagai salah satu media pembelajaran mereka. Perancangan ini berupaya untuk memperkenalkan pada anak-anak mengenai salah satu pahlawan nasional kita yaitu Dewi Sartika.

Perancangan buku cerita berilustrasi juga didasari oleh hasil survey yang penulis laksanakan dimana hanya sebanyak 21% anak-anak yang mengetahui jasa Dewi Sartika sebagai Pahlawan Nasional. Melalui wawancara dengan guru IPS penulis melihat adanya isu yaitu sayangnya sekolah maupun pemerintah belum berkontribusi untuk mengenalkan pahlawan secara mendalam kepada siswa-siswa. Hal ini dikarenakan nihilnya media informasi untuk siswa-siswa mengenai

pahlawan. Padahal tokoh-tokoh pahlawan mengangkat banyak nilai-nilai perjuangan dalam membangun dan memajukan negara. Nilai-nilai ini dapat menjadi tolak ukur pahlawan sebagai sosok panutan di mata siswa-siswa.

Perancangan buku ilustrasi, penulis mengikuti metode perancangan Andrew Haslam (2006) yang terdapat pada bukunya yang berjudul *Book Design*. Perancangan dilakukan melalui 4 tahapan pendekatan desain berupa dokumentasi, analisis, ekspresi, konsep. Setelah melewati 4 tahapan tersebut penulis akan mendapat rumusan *design brief* dan identifikasi komponen konten. Penulis akan mengumpulkan informasi sebagai fondasi dari buku cerita. Setelah itu, penulis akan menganalisis informasi-informasi yang ada sehingga terbentuk *big idea* untuk media informasi. Perancangan ilustrasi juga menggunakan gaya ilustrasi *stylized deform*. Penggunaan warna-warna tradisional Indonesia yang dipadu dengan warna *warm tone*, serta warna-warna komplementer untuk memberikan kesan *fun* yang berani. *Layout* buku cerita akan menggunakan *modular grids* dan *rules of thirds* dengan rasio gambar sebanyak 50%-70% per halaman. Penulis menggunakan beberapa jenis tipografi pada media baik pada *body text* maupun *headline*. Penulis menggunakan *font* serif pada *headline* dan sans serif untuk meningkatkan readability pada target audiens yaitu anak usia 8-11 tahun.

5.2. Saran

Indonesia merupakan negara yang memiliki pahlawan-pahlawan berjasa. Pada tahun 2015 tercatat sebanyak 163 pahlawan nasional. Namun, daftar tersebut diperbaharui menjadi 168 pahlawan nasional sesuai dengan Keputusan Presiden No.116/TK/2015 yang ditandatangani Presiden Joko Widodo pada tanggal 4 November 2015 (UNKRIS, 2015). Namun, generasi muda mulai melupakan jasa-jasa para pahlawan. Penulis merancang tugas akhir ini dengan harapan untuk memperkenalkan pahlawan melalui media informasi berupa buku cerita bergambar

sehingga anak-anak tidak bosan. Maka dari itu melalui perancangan tugas akhir, ini penulis dapat memberikan beberapa saran atau sugesti kepada pembaca atau desainer lainnya yang akan mengambil topik serupa. Berikut merupakan beberapa saran yang penulis dapat berikan:

1. Untuk menyusun sebuah laporan penelitian yang kredibel, penulis harus dapat menemukan dan menggunakan informasi dari sumber-sumber yang terpercaya. Hal tersebut dapat didapatkan dari menentukan narasumber wawancara yang sesuai dengan topik perancangan sampai mencari dan menentukan informasi, gaya, dan referensi yang sesuai dengan topik perancangan.
2. Menggunakan teori relevan yang mendukung topik perancangan baik dalam laporan maupun praktik perancangan media informasi.
3. Mendokumentasikan proses desain dari awal hingga akhir dan menghindari perancangan desain yang hanya dilandaskan oleh perasaan, namun juga mengaplikasikan ilmu-ilmu desain yang sebelumnya telah dipelajari.
4. Untuk desainer yang memiliki ketertarikan untuk mengangkat topik serupa, untuk menggali lebih dalam informasi dan merepresentasikan pahlawan nasional lainnya yang tidak begitu dikenal atau bahkan tidak diketahui oleh anak-anak.
5. Penulis juga mendapatkan saran saat sidang akhir dari Ketua Sidang dan Penguji yaitu:

a. Penguji:

Mempertimbangkan ukuran desain, terutama teks, pada media-media yang berbeda agar memberikan kemudahan dan kenyamanan

pada pengguna atau target audiens mengenai penggunaan media informasi.

b. Ketua Sidang:

Hasil akhir dari media informasi yang telah dirancangn, perlu melalui tahap percobaan kepada pihak yang memiliki keahlian pada bidang ilustrasi atau target audiens anak-anak. Hal ini memiliki maksud untuk mengetahui apakah media informasi yang telah dirancang dapat menyampaikan informasi dan pesan secara baik atau tidak.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA