



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

Kemajuan teknologi yang menyebabkan munculnya arus globalisasi serta terjadinya masa Orde Baru menyebabkan mudah mudarnya makna perayaan budaya Tionghoa di Indonesia sebagai kaum minoritas. Hal tersebut dapat terlihat pada kalangan generasi muda seperti Gen-Z kaum Tionghoa yang tidak memiliki pengetahuan yang dalam mengenai perayaan budaya Tionghoa. Bila dibiarkan secara terus menerus, maka makna dari perayaan-perayaan budaya Tionghoa di Indonesia tersebut akan menghilang secara perlahan, yang bila sepenuhnya terjadi, dapat menyebabkan krisis identitas bagi para masyarakat Tionghoa di Indonesia. Maka dari itu, diperlukanlah sebuah edukasi melalui media informasi mengenai makna perayaan budaya Tionghoa di Indonesia untuk generasi muda masyarakat Indonesia.

Perancangan media informasi ini ditujukan untuk anak-anak berusia 5 hingga 12 tahun yang bersifat digital dengan berupa buku elektronik interaktif. Perancangan dimulai dengan penggunaan metode pengumpulan data kualitatif berupa wawancara umum, wawancara ahli, dan *Focus Group Discussion*, dan juga pencarian data secara sekunder melalui internet. Kemudian, ketika *prototype* karya sedang melalui tahap *alpha test*, penulis melakukan pengambilan data kuantitatif dengan menggunakan kuesioner untuk mengembangkan karya yang telah dirancang. Dalam perancangan buku elektronik interaktif ini, digunakan metode perancangan buku yang dikemukakan oleh Robin Landa pada bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* (2014).

Penulis memulai perancangan dengan mencari dan mengolah data yang telah didapatkan untuk menyusun alur cerita buku dan menciptakan visual yang sesuai dengan target audience. Dari hasil analisis data yang telah dilakukan tersebut, penulis kemudian melakukan *brainstorming big idea* dan menemukan “Nostalgia/Memory Lane” sebagai tema, dan juga membuat moodboard sebagai

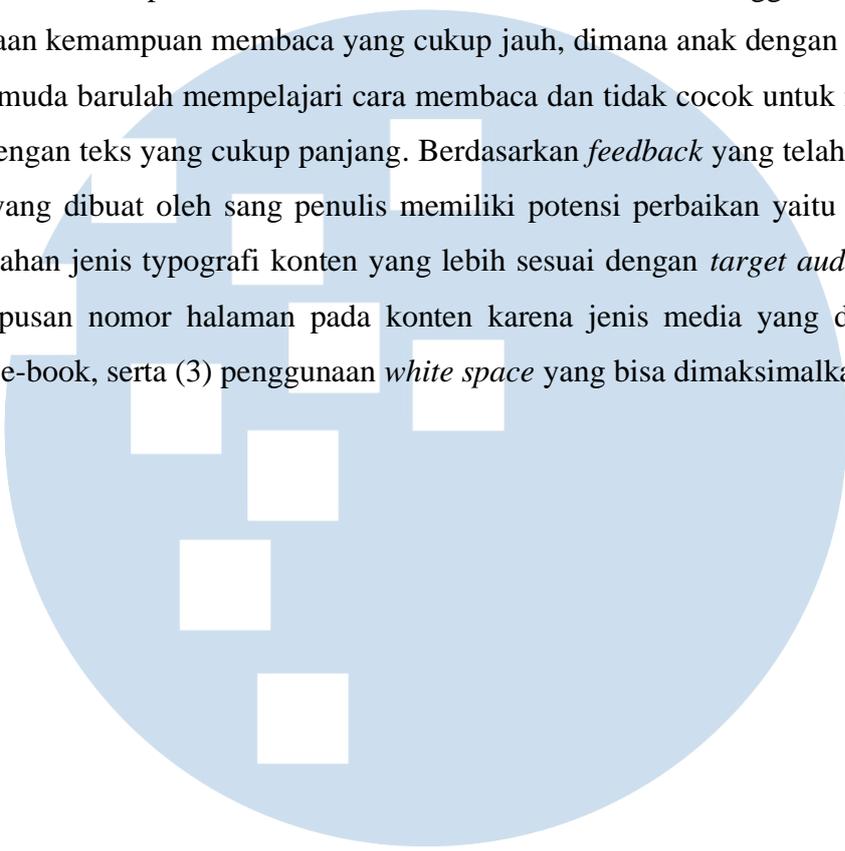
acuan perancangan karya. Lalu, perancangan dilanjutkan dengan penentuan elemen visual pendukung seperti tipografi, layout, logo, karakter, environment, dan elemen lainnya sesuai kebutuhan. Setelah menentukan elemen visual tersebut, penulis melakukan perancangan visual yang dimulai dari pencarian referensi, sketsa kasar, *finishing*, proses asistensi, serta penerimaan *feedback* untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Setelah diciptakan dan diperbaiki, elemen-elemen visual tersebut disusun bersama narasi cerita yang bersangkutan, hingga menjadi sebuah buku elektronik yang dapat diinteraksi oleh pembacanya.

5.2 Saran

Bagi para peneliti topik serupa selanjutnya, dalam perancangan media informasi terutama buku, alangkah baiknya bila penentuan jenis media berupa fisik atau digital ditentukan sejak awal dengan keyakinan pasti, sehingga dapat melakukan penelitian yang lebih dalam mengenai jenis media yang digunakan tersebut, agar konsep perancangan menjadi satu dan terpadu dan tidak memiliki konsep perancangan yang bercampur. Selain itu, diharapkan untuk tidak lupa dalam pengecekan data yang telah dikumpulkan agar bersifat *valid* serta memiliki sumber yang terpercaya. Kemudian, dalam perancangan prototype, Adobe XD telah memiliki fitur yang cukup memadai untuk pembuatan prototype karya yang diincar. Namun, tidak banyak fitur transisi dan animasi yang ditawarkan seperti pada Figma sehingga tampilan interaksi pada karya tidak terlalu dinamis. Maka dari itu, penulis menganjurkan untuk menggunakan Figma dalam pembuatan prototype karya digital yang memiliki interaktivitas agar lebih dinamis dan menarik.

Pencarian referensi media utama yang lebih mendalam juga dapat dilakukan agar tidak ada kesalahan penggunaan elemen visual milik jenis media yang berbeda dan sesuai dengan *target audience*. Hal tersebut dapat terlihat pada penempatan nomor halaman dalam lembar konten e-book yang seharusnya tidak digunakan, dikarenakan penempatan nomor halaman tersebut hanya digunakan untuk buku yang bersifat fisik saja. Selain itu, diharapkan juga untuk melakukan perancangan strategi media yang efektif dengan mempertimbangkan karakteristik *target audience* dalam penyesuaian elemen visual yang lebih efektif. Pada *target audience*

yang diincar oleh penulis, karakteristik anak-anak berusia 5 hingga 12 memiliki perbedaan kemampuan membaca yang cukup jauh, dimana anak dengan usia yang sangat muda barulah mempelajari cara membaca dan tidak cocok untuk membaca buku dengan teks yang cukup panjang. Berdasarkan *feedback* yang telah diterima, karya yang dibuat oleh sang penulis memiliki potensi perbaikan yaitu pada: (1) perubahan jenis typografi konten yang lebih sesuai dengan *target audience*, (2) penghapusan nomor halaman pada konten karena jenis media yang digunakan berupa e-book, serta (3) penggunaan *white space* yang bisa dimaksimalkan lagi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA