



### **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

Setelah melakukan perancangan dan analisis pada BAB IV, penulis dapat menyimpulkan beberapa poin. Berdasarkan hasil kuesioner yang ditujukan kepada orang tua yang memiliki anak berumur 6-12 tahun, mayoritas mengatakan bahwa anaknya belum sepenuhnya memiliki wawasan mengenai cara melestarikan tanaman dan banyak diantara mereka yang belum pernah menanam tanamannya sendiri. Padahal, Sugiarti Rachim dari LIPI mengatakan bahwa untuk melestarikan tanaman, setidaknya anak perlu sekali saja untuk diajarkan cara menanam tanaman di kebunnya sendiri. Melihat permasalahan tersebut, penulis melakukan perancangan buku cerita ilustrasi interaktif mengenai cara melestarikan tanaman kebun untuk anak 6-12 tahun. Perancangan ini mengandalkan metodologi yang dikemukakan oleh Andrew Haslam (2006) dengan melalui 4 tahapan, yakni : dokumentasi, analisis, ekspresi, dan konsep.

Perancangan buku ilustrasi ini juga mengandalkan metode interaktif campuran sesuai yang dikatakan oleh Waluyanto (2013) dan memuat konten interaktivitas seperti *Lift A Flap*, *Games*, dan *Participation*. Dengan mengandalkan konten interaktivitas tersebut maka akan memenuhi *Big Idea* penulis yang memiliki *insight* untuk memenuhi rasa ingin tahu mengenai cara melestarikan tanaman kebun dengan cara yang menyenangkan. Penulis juga menyusun *Big Idea* berupa “*Explore the Green in front of the House Wall*” yang berarti mengeksplor tanaman hijau diluar tembok rumah kita. *Big Idea* tersebut disusun menggunakan *keywords* berupa *Exploration & Discovery*, *Educational*, *Natural*, dan *Children*. Penulis juga menggunakan rancangan judul buku yang besar, *typeface serif*, ilustrasi serta warna yang sederhana, dan layout buku persegi dengan ukuran 25cm x 25cm sesuai dengan yang disarankan oleh Ibu Renny dari Elex Media Komputindo mengenai perancangan buku cerita anak.

Penulis juga menyusun media sekunder berupa tempelan stiker, pot tanaman, sekop, dan *watering can* untuk mendukung proses interaktivitas pada media utama. Media-media pendukung ini sengaja penulis rancang agar anak dapat terlibat secara nyata untuk menanam dan melestarikan tanaman kebunnya sendiri.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan dalam perancangan buku cerita ilustrasi interaktif mengenai pelestarian tanaman kebun untuk anak 6-12 tahun adalah :

1. Dalam merancang buku cerita ilustrasi untuk anak, gunakanlah pola pikir *user oriented*. Pola pikir ini akan membantu perancang untuk menempatkan diri sebagai *user* dan bagaimana psikologi *user* saat menggunakan hasil desain yang telah dirancang (dalam hal ini yang penulis lakukan adalah *user oriented* terhadap anak berumur 6-12 tahun).
2. Atur manajemen waktu dengan sebaik mungkin. Proses desain yang detail akan memakan waktu yang cukup lama. Terlebih jika ada revisi yang harus dilakukan.
3. Pastikan untuk selalu menggunakan kesempatan riset mengenai kritik, saran, dan pendapat orang lain terlebih dari sudut pandang sesama perancang. Hal tersebut akan sangat membangun dan menjadi pengingat kita mengenai hal apa saja yang kita lewatkan dalam sebuah perancangan desain.