

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari perancangan buku ilustrasi dibuat menurut data dan analisis yang telah dilakukan oleh penulis. Penulis menyimpulkan bahwa banyak generasi z yang tidak mengetahui seputar prangko. Ada juga yang sudah mengetahui dan mengenal prangko, namun banyak juga yang ingin mengetahui seputar prangko. Hasil dari wawancara dan analisis yang telah dilakukan bahwa generasi z sangat perlu mengetahui seputar prangko, karena prangko memiliki sejarah. Selain itu kurangnya media informasi mengenai seputar prangko. Informasi mengenai seputar prangko hanya didapatkan oleh orang tua yang mengoleksi dan artikel *online*. Maka dari itu kurangnya informasi mengenai seputar prangko, sehingga generasi z tidak mengenal atau kurang mengetahui seputar prangko.

Masalah ini dapat diselesaikan dengan solusi yang penulis tawarkan, yaitu merancang sebuah buku ilustrasi yang menceritakan seputar prangko. Pada perancangan buku ilustrasi ini diperlukannya pencarian dan analisis data, karena kurangnya media informasi yang membahas seputar prangko, dan penulis lebih banyak mendapatkan melalui *website* yang mana perlu diperiksa kebenarannya. Penulis juga mencatat beberapa hal yang diperlukan untuk memberikan informasi lebih mengenai prangko kepada target audiens, sehingga buku ilustrasi ini dibagi menjadi tujuh bab dengan pembahasan yang berbeda.

Buku ilustrasi ini dijadikan media utama karena mencakup banyak informasi serta buku ini memiliki ilustrasi yang akan mendukung isi konten buku, sehingga pembaca tidak merasa bosan dan terhibur saat membaca. Ilustrasi yang dibuat disesuaikan dengan isi konten buku dan topik dari buku.

5.2 Saran

Buku yang memberikan informasi mengenai prangko masih sedikit, sehingga penulis perlu banyak menganalisis. Desain yang dibuat perlu disesuaikan dengan isi konten buku, agar dapat menyampaikan informasi dengan baik. Narasumber yang memahami dan mengerti mengenai prangko sangat diperlukan

dalam melakukan proses pengumpulan data sehingga dapat memberikan informasi yang lebih dipercaya serta mendukung informasi yang telah didapatkan melalui studi pustaka atau pun survei *online*.

Dalam perancangan buku ilustrasi mengenai prangko ini, terdapat banyak elemen desain yang dirancang yang mana elemen desain yang dirancang perlu disesuaikan dengan topik dari buku ilustrasi atau pun isi konten buku ilustrasi. Pada beberapa halaman buku yang dirancang terdapat beberapa pengulangan elemen desain, sehingga hal ini perlu dihindari agar buku ilustrasi memiliki ciri khas.

Dalam pemilihan media pendukung perlu diperhatikan, yang mana media tersebut harus bisa memberikan interaksi dengan target audiens, sehingga hal ini dapat menarik perhatian. Pemilihan *merchandise* sangat perlu, hal ini digunakan sebagai salah satu sarana pemberian hadiah atau kenang-kenangan serta koleksi kepada target audiens.

Pada bagian video *TV Ads* penempatan caption terlalu dekat dengan bagian pinggir, sehingga jika diaplikasikan kedalam televisi maka caption tersebut akan terpotong. Desain yang dibuat masih kurang terlihat retro dan pada bagian desain perlu ditambahkan halaman mengenai tata cara penempatan prangko yang benar. Warna dan gaya desain yang dipilih sangat terlihat imut dan kurang sesuai dengan target audiens.

Namun gaya desain yang dibuat lebih mengarah gaya desain usia 7-10 tahun, yang dimana seharusnya gaya desain yang diberikan untuk konten yang sesuai dengan judul topik tugas akhir adalah desain yang lebih kritis, dimana sesuai dengan generasi z yang cukup kritis dan banyak ingin tahu. Pada desain yang telah dirancang memiliki dampak positif untuk generasi z, dimana isi konten yang dibuat memiliki nilai kebangsaan untuk generasi z kedepannya.