

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Alat musik Penting merupakan alat musik tradisional yang berasal asli dari Karangasem. Meskipun tidak ada yang tahu umur alat musik tersebut, namun konon katanya alat musik ini sudah dipentaskan dari zaman Kerajaan Karangasem hingga masa penjajahan Belanda. Bisa dikatakan jika Penting merupakan peninggalan bersejarah dan merupakan salah satu identitas dari Karangasem. Penting pernah dinyatakan mati suri selama 20 tahun. Namun meskipun sudah bangkit kembali dan diakui UNESCO sebagai Warisan Budaya Tak Benda, nyatanya jumlah pemain dan pengrajin semakin berkurang.

Hal tersebut harus dicegah dan diatasi baik dari andil pemerintah maupun dari kesadaran masyarakat sendiri. Disini peran DKV sangat dibutuhkan mengingat alat musik Penting masih minim media informasi atau publikasi. Untuk itu penulis melakukan riset dengan metode kualitatif dan kuantitatif guna menemukan pendapat dan saran mereka terkait alat musik Penting. Metode kualitatif berupa wawancara dengan narasumber ahli yang merupakan perwakilan dari Komunitas Penting Karangasem dan metode kuantitatif dalam bentuk kuesioner untuk remaja-remaja di Bali. Alhasil ditemukan solusi yaitu, Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Alat Musik Penting Khas Karangasem Untuk Remaja. Buku ilustrasi tersebut bersifat edukatif dan menjadikan remaja sebagai target utamanya. Tujuan buku ilustrasi adalah menjadi media pembejalaran.

Dari hasil pengumpulan data dan pengkajian data-data yang telah dikumpulkan, penulis membuat *mindmap*. Dari hasil *mindmap*, penulis menyeleksi 3 buah *keywords* yang nantinya akan menjadi *big idea*. Dalam pembuatan buku, semua konsep yang digunakan mengacu dan selalu didasari pada *big idea* tersebut. Informasi terkait sejarah, bentuk Penting serta asal usulnya disajikan di dalam buku ilustrasi. Dalam proses pembuatan buku, penulis menggunakan metode tahapan

perancangan buku milik Guan dan Bienert, yaitu *Gridding, Selection of Fonts, Combination of Color, dan Arrangement of Images*. Buku dibuat dengan ilustrasi berjenis vektor agar gambar yang ingin disampaikan kepada audiens akurat. Pemilihan warna pun menggabungkan klasifikasi warna *warm colours* dan *cold colours* demi menciptakan kesan ceria namun santai, hal ini agar membuat pembaca antusias dan tidak mudah bosan. Penulis menggunakan jenis visual *flat design* karena selain bentuknya yang sederhana dan *simple, flat design* mampu menciptakan kesan ringan, bersih, modern, dan *to the point*/apa adanya. Buku juga menggunakan sistem *modular grid* agar penempatan gambar, teks, supergrafis, maupun komponen lainnya tertata rapi dan terstruktur

5.2 Saran

Selama proses penelitian dan perancangan Tugas Akhir, penulis mendapat beberapa pelajaran yang dapat diambil. Pada saat perancangan suatu karya maupun penelitian lainnya, selalu gunakan data-data yang valid dan kredibel. Demi mendukungnya suatu penelitian, anda dapat mencari narasumber yang terpercaya dan sudah menguasai bidangnya. Penggunaan kuesioner pun cukup krusial sebab anda dapat mengetahui sudut pandang dan kebiasaan-kebiasaan target sasaran anda. Sebelum memulai tahapan mendesain pastikan anda melakukan *brainstorming* terlebih dahulu. Hal ini agar anda mampu mempersiapkan konsep desain kedepannya. Pada saat proses pembuatan buku, ikuti pedoman tahapan desain milik para ahli agar proses desain anda memiliki alur.

Dengan demikian, hasil laporan Tugas Akhir yang telah penulis rancang dapat digunakan oleh mahasiswa/mahasiswi sebagai referensi/acuan untuk, baik dari Universitas Multimedia Nusantara, maupun universitas-universitas lainnya. Hasil perancangan buku ilustrasi yang penulis rancang juga dapat digunakan oleh masyarakat, khususnya remaja sebagai media pembelajaran.