

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Besarnya peran rempah merambat bahkan hingga ke jalur perdagangannya. Jalur rempah menjadi salah satu topik yang ingin diangkat oleh pemerintah Indonesia dan juga organisasi-organisasi masyarakat ke UNESCO agar menjadi warisan budaya takbenda. Namun, diperlukan adanya *outstanding universal value* yang mana pengetahuan masyarakat akan jalur rempah harus tertanam layaknya pengetahuan akan keris dan juga batik. Berbagai macam upaya telah dilakukan bahkan pemerintah sudah berencana memasukkan pelajaran mengenai jalur rempah ke dalam kurikulum. Tahap masuknya kurikulum mengenai jalur rempah dimulai dari tingkat SMA/SMK/MA hingga jenjang pendidikan S1.

Kumoratih (2022) menyatakan bahwa masih sedikit media yang menjelaskan mengenai jalur rempah secara langsung. Media-media yang ada mengharuskan target audiens untuk mencari informasi sendiri. Tidak perlu dalam-dalam, masyarakat hanya perlu memahami narasi besar mengenai jalur rempah. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk menyediakan media alternatif yang menggambarkan narasi besar jalur rempah untuk target audiens usia 15-23 tahun dengan tingkat pendidikan SMA/SMK/MA hingga S1. Pemilihan media buku *pop-up* didasarkan hasil riset penulis yang didukung dengan teori *Dale's Cone of Experience*. Teori ini menyatakan bahwa semakin banyak interaksi atau kegiatan yang dilakukan seseorang saat belajar, informasi yang diterima akan semakin terserap dan tersimpan pada ingatan pembaca. Suasana belajar yang interaktif dengan sistem *reward* saat pembaca membuka buku dan dihadiahi *pop-up* menjadi upaya untuk menjauhi kesan “membosankan” dalam mempelajari sejarah.

Perancangan buku *pop-up* menggunakan metode *The Big6* yang dikemukakan oleh Mike Eisenberg dan Bob Berkowitz. *The Big6* merupakan metode yang kerap digunakan untuk penelitian dengan masalah informasi (Jenn &

O'grady, 2017). Berdasarkan namanya, metode ini terdiri dari enam tahap perancangan. Pertama merupakan tahap *task definition* yang mengharuskan penulis untuk menentukan apa masalah dan tujuan dilakukan penelitian ini, yaitu untuk menyediakan media alternatif yang menggambarkan narasi jalur rempah secara keseluruhan. Selanjutnya ada tahap *information seeking strategies*, pada tahap ini penulis mencari sumber-sumber data yang memungkinkan untuk membantu penelitian. Setelah mendapatkan sumber-sumber tersebut, penulis menyerap informasi dan data yang diperlukan. Tahap ini dinamakan *Location + access*. Informasi-informasi yang telah didapatkan, penulis uji kembali dalam tahap *use of information*. Penulis mengadakan *focus group discussion* dan ditemukan bahwa media *pop-up* merupakan media yang disetujui target audiens, selain itu penulis juga mendapat masukan terhadap proses perancangan.

Selanjutnya, penulis melakukan tahap *synthesis* yang merupakan tahap perancangan. Proses perancangan menghasilkan sebuah media berbentuk buku *pop-up* yang terdiri dari enam *spread*, dengan *big idea* “Cara Interaktif Untuk Menjelajahi Sejarah Perdagangan Rempah Yang Membanggakan”. Proses perancangan dimulai dengan menentukan teknik *pop-up*, gaya ilustrasi, tipografi, dan *grid*. Isi konten di dalam buku ini secara kronologis sesuai urutan kejadian sejarah. Total *pop-up* yang digunakan dalam buku ini berjumlah dua puluh tiga, dengan penerapan sistem *spread* pendamping untuk meningkatkan unsur interaktivitas.

Terakhir, penulis memasuki tahap *Evaluation*. Pada tahap ini, perancangan media buku *pop-up* penulis analisis baik pada bidang teknis maupun visual. Pada bagian teknik, mekanisme *pop-up* masih bisa dikembangkan agar semakin sempurna pada saat bekerja. Saat ini, masih ada beberapa kesalahan yang disebabkan karena kesalahan penulis dalam mengelem atau menggunting. Kesamaan warna antara layar dan hasil *print* juga agak berbeda dan tidak bisa sama 100%. Namun, berdasarkan observasi penulis unsur interaktivitas sangat tergambar di dalam buku ini. Selanjutnya pada bagian visual, ilustrasi menggunakan gaya Ligne Claire sebagai referensi untuk menggambarkan banyak

detail dengan penggunaan *outline* dan warna yang kontras. Isi konten dibuat dengan bahasa semi formal untuk menumbuhkan kesan personal bagi pembaca, hal ini merupakan hasil masukan dari *focus group discussion*.

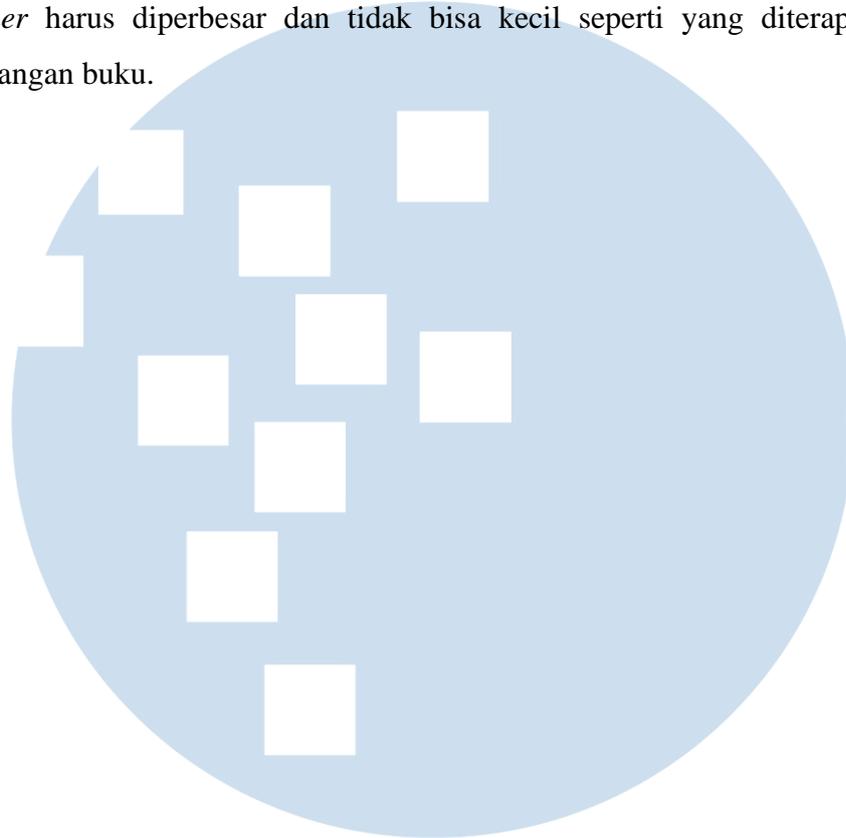
Perancangan ini tidak terlepas dari prinsip dan keilmuan desain yang terdapat pada buku-buku desain. Sebagai contoh, penerapan prinsip hirarki visual yang penulis terapkan pada ukuran ilustrasi atau prinsip *unity* yang didapatkan dengan penerapan *headline*, *typeface*, hingga gaya ilustrasi yang konsisten dalam satu buku *pop-up*. Penulis juga menerapkan *grid system* dalam perancangan untuk menentukan alur baca yang baik serta penempatan konten yang tepat dan tidak berantakan.

5.2 Saran

Bagi peneliti dengan topik perancangan buku *pop-up*, perlu diperhatikan mengenai jenis kertas yang diperlukan. Kertas yang terlalu tebal akan menahan kelancaran *pop-up* saat ingin dibuka, sedangkan kertas yang terlalu tipis akan mengurangi kekokohan *pop-up*. Penulis juga ingin menyampaikan saran mengenai proses pengerjaan desain dan ilustrasi, sebaiknya selalu melakukan *test print* sebelum mencetak secara keseluruhan. Berdasarkan hasil penelitian penulis, setiap tempat *printing* memiliki hasil yang berbeda-beda walaupun dengan *file* yang sama. Cara penulis untuk mencegah ini adalah saat proses perancangan sudah menentukan *ICC Profile* yang tepat. Selanjutnya, adalah hanya *print* pada satu tempat dan disesuaikan lagi pewarnaannya. Usaha penulis untuk menyesuaikan warna adalah dengan menyesuaikan *brightness* dan *contrast*, menaikkan 25 *point brightness* dan 15 *point contrast* pada Adobe Photoshop. Di luar proses perancangan, penulis menyarankan bagi peneliti yang ingin mengambil topik jalur rempah untuk terus mencari informasi dan tidak mengandalkan satu sumber saja. Mengingat ilmu mengenai jalur rempah yang terus dikembangkan dan masih pada proses sangat awal saat penelitian ini dilakukan.

Penulis juga mendapatkan saran bahwa dalam perancangan penggunaan besar anatomi *grid* tidak bisa disamakan. Terutama pada perancangan media yang

jelas-jelas berbeda seperti *x-banner* dengan buku *pop-up*. *Margin* pada perancangan *x-banner* harus diperbesar dan tidak bisa kecil seperti yang diterapkan pada perancangan buku.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA