

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Pahlawan nasional merupakan sebuah gelar yang diberikan kepada warga Indonesia yang telah berjuang melawan penjajahan bangsa asing di wilayah Indonesia. Salah satu pahlawan Indonesia yang telah memperoleh gelar pahlawan nasional adalah Radin Inten II. Radin Inten II merupakan seorang pahlawan dari Lampung yang namanya telah diabadikan sebagai nama jalan, universitas, dan bandara. Meski namanya cukup besar di Lampung, namun kisah perjuangan Radin Inten II masih minim diketahui, terutama oleh generasi muda. Selain itu media informasi mengenai kisah Radin Inten II cenderung padat tulisan dan terkesan membosankan, sedangkan media cetak kisah Radin Inten II cukup sulit untuk ditemui. Karenanya penulis membuat sebuah solusi untuk mengenalkan kisah Radin Inten II melalui buku ilustrasi anak.

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis menggunakan metode perancangan yang ditulis oleh Haslam (2006) dari bukunya yang berjudul *Book Design*. Metode perancangan menurut Haslam (2006) terdiri dari beberapa tahapan yaitu pendekatan terhadap desain yang terdiri dari pendekatan dokumentasi, analisa, ekspresi, dan konsep, dilanjutkan dengan tahap *design brief*, dan identifikasi komponen media. Pada tahap pendekatan dokumentasi dan analisa, penulis mencari dan menganalisa data-data yang valid mengenai kisah Radin Inten II dan pengetahuan generasi muda di Lampung mengenai kisah Radin Inten II. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari kuesioner, wawancara, observasi, studi eksisting, dan studi referensi. Setelah menganalisis berbagai data yang ada, penulis melanjutkan dengan membuat *mind map* untuk mencari kata kunci yang akan dibentuk menjadi *big ideas* dan konsep. Penulis menggunakan konsep historis dan menyenangkan untuk membuat buku ilustrasi ini, sehingga anak-anak dapat mempelajari sejarah hidup Radin Inten II dengan menyenangkan. Dalam penulisan konten buku, penulis berdiskusi dengan

dosen pembimbing dan Wahyu Iryana selaku narasumber utama. Selanjutnya penulis menentukan *color palette* dan tipografi yang sesuai dengan konsep, serta membuat desain karakter yang akan muncul dalam buku ilustrasi. *Layout* yang dibuat menggunakan *modular grid* dengan rasio gambar lebih banyak daripada tulisan sehingga lebih menarik untuk anak-anak. Penulis juga membuat desain *cover* dan media sekunder yang relevan dengan perancangan buku ilustrasi ini.

## 5.2 Saran

Setelah menjalani berbagai tahap dalam perancangan, penulis mendapatkan beberapa hal yang dapat dipelajari dan menjadi bahan evaluasi untuk pembaca dan mahasiswa semester akhir yang akan mengambil topik atau media yang serupa, yaitu :

1. Memilih topik yang sesuai dengan minat. Pemilihan topik yang sesuai dengan minat akan mempengaruhi motivasi dan kinerja dalam proses perancangan Tugas Akhir. Dalam pemilihan topik dengan tema sejarah, pilihlah subjek yang memiliki data yang cukup akurat sehingga tidak kesulitan dalam proses perancangan, terutama dalam hal visual.
2. Perancangan media dengan topik tentang sejarah membutuhkan data yang sangat kredibel. Setelah memilih topik, usahakan secepat mungkin mencari narasumber yang dapat diwawancarai sesuai dengan topik yang dibutuhkan.
3. Selalu mendokumentasikan proses perancangan, terutama pada tahap perancangan visual. Proses perancangan dibuat berdasarkan teori dan ilmu yang telah dipelajari
4. Membaca dengan teliti ketentuan-ketentuan yang harus dilakukan dalam proses perancangan sesuai dengan aturan yang diberikan Universitas Multimedia Nusantara.
5. Mengatur waktu dalam proses perancangan media. Dalam pembuatan Tugas Akhir waktu yang diberikan terbatas karenanya diperlukan kedisiplinan agar dapat menyelesaikan media dan laporan Tugas Akhir tepat waktu. Serta selalu menjaga kesehatan selama mengerjakan Tugas Akhir.

6. Melakukan eksplorasi pada bagian judul buku sehingga dapat terbentuk trademark yang dapat menarik perhatian target audiens.
7. Mempertahankan konsistensi paragraf rata kiri pada *body text* buku ilustrasi yang dapat meningkatkan kenyamanan membaca target audiens.
8. Menghindari paragraf *Orphan and Widow* pada *layout* yang dapat mengurangi tingkat *readability* buku.
9. Mempertimbangkan penyebaran buku versi digital dalam bentuk *e-book* sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi informasi digital.

Demikianlah kesimpulan dan saran yang penulis dapatkan dalam proses perancangan buku ilustrasi Radin Inten II. Penulis berharap laporan ini dapat digunakan sebagai acuan penelitian mengenai perancangan buku ilustrasi, terutama buku ilustrasi kisah pahlawan. Selain itu, penulis juga berharap buku ilustrasi Radin Inten II yang telah dirancang pada kesempatan ini dapat menjadi salah satu rujukan untuk mengenal lebih jauh mengenai kisah perjuangan Pahlawan Nasional asal Lampung, yaitu Radin Inten II. Untuk target audiens, penulis berharap informasi-informasi yang terdapat dalam buku ilustrasi ini dapat tersampaikan dengan baik sehingga target audiens dapat memahami dan meneladani serta menerapkan nilai-nilai kepahlawanan yang terdapat diri Radin Inten II, sesuai dengan tujuan perancangan buku ini. Sekian laporan yang dapat penulis sampaikan, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan buku ilustrasi ini.