

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Fenomena yang cukup sering terjadi di Indonesia adalah lunturnya kepedulian dan apresiasi masyarakat terhadap seni pertunjukan tradisional seperti pertunjukan teater. Adapun penyebab yang melatarbelakangi terjadinya fenomena ini adalah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menyebabkan banyak generasi muda meninggalkan kesenian teater sebagai warisan budaya karena mulai kurang diminati dan dianggap tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena hal ini juga kebanyakan orang dewasa tidak berminat untuk memperkenalkan seni teater kepada generasi penerusnya, sebab mereka sendiri pun tidak begitu mengetahui pentingnya memperkenalkan teater kepada anak sejak usia dini. Padahal, seni teater mempunyai manfaat bagi perkembangan jiwa anak, dapat membantu anak untuk mengenali mana hal yang baik dan buruk, benar dan salah, meningkatkan kepercayaan diri anak, serta melatih kepekaan emosi dan empati anak.

Oleh karena itu, solusi yang dapat ditawarkan oleh penulis adalah dengan memperkenalkan seni teater kepada anak-anak. Tentu saja proses pengenalan ini tidak dapat dilakukan dengan memaparkan materi sekaligus, akan tetapi harus dilakukan secara bertahap dan dengan pendekatan yang sesuai dengan target usia anak. Setelah menyebarkan form kuesioner kepada 100 orang tua yang mempunyai anak berusia sekolah dasar dan berdomisili di Jakarta, diperoleh hasil bahwa media yang cocok untuk memperkenalkan informasi tersebut kepada anak-anak adalah dengan menggunakan buku ilustrasi cerita anak sebagai media utama.

Penulis menggunakan metodologi perancangan milik Robin Landa dari bukunya yang berjudul '*Graphic Design Solution*' dimana pada teori perancangan tersebut terdiri dari 5 tahapan, yaitu: *Orientation*, *Analysis*, *Concept*, *Design*, dan *Implementation*. Pada tahap *orientation*, penulis mengumpulkan data-data dan

melakukan riset yang dibutuhkan untuk melakukan perancangan. Pada tahap *analysis*, penulis melakukan analisa terhadap informasi dan data-data yang sudah diperoleh pada tahap *orientation*. Berikutnya pada tahap *concept*, penulis mulai merancang konsep, *big idea*, dan membuat *moodboard*. Pada tahap *design*, penulis membuat sketsa desain dan melakukan finalisasi terhadap desain masing-masing karya. Pada tahap terakhir yaitu *implementation*, penulis mengimplementasikan karya desain yang sudah dibuat ke dalam media utama dan media sekunder yang telah ditentukan.

Setelah melewati semua tahap metodologi perancangan tersebut, penulis telah berhasil menghasilkan sebuah buku ilustrasi berjudul ‘Menenal Teater Bersama Jose & *Theatron Express*’ yang diharapkan dapat menjadi media yang cocok bagi anak-anak sebagai langkah awal untuk mereka mengenal tentang seni teater.

5.2 Saran

Dengan terselesaikannya perancangan buku ilustrasi ‘Menenal Teater Bersama Jose & *Theatron Express*’, penulis dapat menyusun beberapa saran yang mungkin dapat digunakan bagi peserta Tugas Akhir kedepannya, baik itu yang mengambil topik serupa dengan penulis maupun topik yang berbeda.

- 1) Pastikan untuk memilih topik yang sejalan dengan hal yang diminati, dengan begitu akan lebih mudah untuk meneliti dan memperdalam pengetahuan tentang topik tersebut.
- 2) Perkuat lagi alternatif desain yang digunakan untuk eksplorasi visual.
- 3) Pikirkan bagaimana *output* jangka panjang dari judul yang diajukan. Sebab mengajukan judul tanpa berpikir jangka panjang mungkin saja mempermudah di tahap penerimaan judul, namun akan mempersulit di tengah perjalanan apabila tidak yakin dengan *output* yang akan dirancang.
- 4) Pastikan agar mencicil laporan dari awal supaya di akhir nanti dapat lebih fokus mengejar perancangan karya, dan tinggal melengkapi serta merevisi laporannya saja. Manfaatkan waktu yang dimiliki dengan sebaik mungkin.

- 5) Pastikan terjadinya komunikasi dua arah yang baik antara peserta tugas akhir dengan pihak *vendor* untuk memproduksi karya yang sesuai dengan harapan dan meminimalisir terjadinya miskomunikasi.
- 6) Tentukanlah target yang sesuai dengan domisili peserta tugas akhir agar mempermudah proses pengumpulan data dan informasi yang diperlukan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA