

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Tradisi *Fang Sheng* merupakan praktik kebajikan dalam ajaran agama Buddha yang penting untuk diketahui dan dipelajari bagi anak-anak. Dengan melakukan tradisi *Fang Sheng* diharapkan dapat mengembangkan cinta kasih dan welas asih di dalam diri anak, agar terhindarnya karakteristik yang negatif dalam diri anak. Saat ini juga, masyarakat kerap melakukan tradisi *Fang Sheng* tidak sesuai dengan yang seharusnya. Hal ini tentunya melenceng dari makna serta tata cara *Fang Sheng* yang sebenarnya dan jika dibiarkan dapat menimbulkan pandangan negatif terhadap tradisi *Fang Sheng* dan seiring berjalan waktu dapat pudar. Berdasarkan hasil wawancara serta observasi, hal ini terjadi dikarenakan hingga saat ini belum tersedianya media informasi mengenai tradisi *Fang Sheng* baik makna maupun tata cara *Fang Sheng* yang benar terlebih untuk anak, sejauh ini hanya disampaikan secara verbal dan belum rutin dilakukan. Oleh karena itu, penulis memilih sebuah solusi yaitu media informasi berupa buku ilustrasi mengenai tradisi *Fang Sheng* untuk anak usia 5-12 tahun yang dapat menginformasikan pada anak mengenai tradisi *Fang Sheng* yang benar dan mudah dipahami oleh anak.

Dalam proses perancangan, penulis menggunakan strategi perancangan dari buku *Graphic Design Solution* yang ditulis oleh Robin Landa (2014) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahapan orientasi, analisis, konsep, desain, dan implementasi. Dalam tahapan orientasi penulis melakukan pengumpulan data melalui metode kualitatif yaitu wawancara dengan Romo dalam agama Buddha, serta melakukan FGD dengan anak usia 5-12 tahun dan studi eksisting mengenai tradisi *Fang Sheng* dalam bentuk PDF untuk umum. Kemudian penulis juga melakukan penyebaran kuesioner kepada orang tua beragama Buddha yang memiliki anak rentang usia 5-12 tahun untuk memperoleh data terkait dengan permasalahan dan urgensi dari topik yang penulis rancang. Selanjutnya, penulis masuk dalam tahapan analisis

dimana penulis melakukan analisa lebih dalam terkait dengan solusi yang akan dirancang melalui permasalahan serta data yang telah ditemukan. Sesuai dengan target usia pembaca yaitu anak usia 5-12 tahun, penulis mempertimbangkan untuk menggunakan ilustrasi sebagai pendukung teks dalam menyampaikan informasi. Penulis melanjutkan ke tahapan konsep dengan melakukan *brainstorming* melalui *mindmap* untuk menemukan kata kunci yaitu kesadaran, cinta kasih, energik dan lestari dan kemudian dikembangkan menjadi satu *big idea* yaitu terangi kehidupan universal dengan kesadaran cinta kasih. Dalam tahapan desain, penulis menggunakan warna yang cerah untuk menimbulkan kesan energik serta warna *warm* untuk menimbulkan kesan hangat. Dalam perancangan ilustrasi, penulis menggunakan karakter serta latar tempat maupun situasi yang sesuai keadaan sebenarnya agar dapat menunjukkan pesan yang ingin disampaikan dalam cerita. Kemudian untuk tipografi yang digunakan, penulis menggunakan jenis *font* yang mudah dibaca oleh anak-anak dan memiliki karakteristik *playful*, sehingga anak tertarik membaca. Selanjutnya, tahapan implementasi dimana penulis melakukan *layouting* untuk semua *asset* visual yang telah dirancang untuk menjadi yang menarik dan bermanfaat bagi pembaca. Dalam tahapan perancangan baik desain maupun *layouting*, penulis diharapkan dapat memperhatikan terkait teknis percetakan seperti *margin*, teknik jilid, serta lainnya agar media informasi dapat tercetak dengan kualitas baik dan informasi yang dirancang dapat tersampaikan secara efektif dan bermanfaat bagi target *audience*.

5.2 Saran

Setelah penulis melewati proses perancangan Tugas Akhir ini, penulis memiliki saran yang ingin disampaikan kepada pembaca ataupun mahasiswa/i yang akan melaksanakan Tugas Akhir dalam memilih tema, topik, dan media yang serupa, yaitu:

1. Dalam pemilihan topik penelitian, mahasiswa diharapkan untuk memilih topik yang sesuai dengan minat serta memiliki urgensi agar proses perancangan dapat dilakukan dengan maksimal serta solusi yang ditawarkan pun bermanfaat bagi masyarakat Dalam proses penelitian pun,

mahasiswa diharapkan untuk melakukan penelitian lebih detail baik subjek maupun objek penelitian, sehingga mahasiswa dapat menguasai keseluruhan data yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, sehingga dalam proses perancangan tidak mengalami kesulitan.

2. Mempersiapkan diri sebaik-baiknya pada saat ingin melakukan wawancara ataupun riset dengan narasumber baik dari lembaga resmi maupun individu. Lakukan prosedur pengajuan wawancara dengan benar, gunakan etika yang baik. Siapkan bahan pertanyaan untuk wawancara sesuai yang dibutuhkan agar tidak terjadi kekurangan data saat proses perancangan.
3. Buat jadwal yang teratur agar proses pengerjaan berjalan dengan efektif. Kedisiplinan dalam segi waktu penting agar perancangan dapat berjalan dengan tepat waktu.
4. Gunakan banyak referensi visual baik gaya visual, karakter, penggunaan tipografi, ilustrasi dan lainnya agar pada saat melakukan proses perancangan mahasiswa dapat mendapatkan hasil visual yang baik. Selain itu, libatkan masukan dari narasumber pada perancangan baik konten maupun gaya visual agar hasil perancangan lebih dekat dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya.
5. Dalam proses perancangan Tugas Akhir, mahasiswa diharapkan dapat menjaga kesehatan fisik dan mental. Mahasiswa dapat mengatur waktu dengan baik, menjaga pola makan dan istirahat dengan teratur.
6. Tentukan media sekunder yang akan digunakan sesuai dengan fungsinya, sehingga dapat meningkatkan nilai dari media utama.
7. Dalam proses *finishing* karya, mahasiswa diharapkan untuk memperhatikan teknis terkait dengan percetakan. Hal ini bertujuan agar media informasi dapat dicetak dengan kualitas baik, sehingga informasi dapat tersampaikan dan bermanfaat untuk target *audience*.