



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Indonesia merupakan negara memiliki keindahan alam yang melimpah. Namun Indonesia juga memiliki potensi yang tinggi dalam terjadinya bencana alam. Hal ini dikarenakan letak Indonesia yang berada diantara 4 lempeng tektonik, dan memiliki banyak gunung api aktif yang bisa kapan saja meletus dan menyebabkan berbagai bencana. Salah satu bencana itu adalah Tsunami. Tsunami sendiri sudah terjadi beberapa kali di Indonesia, salah satunya seperti tsunami di Aceh. Diketahui bahwa korban pada tsunami Aceh 2004 ini dominan ibu bersama dengan anaknya. Banyaknya anak-anak menjadi korban bencana alam ini dikarenakan ketidak pahaman dan ketidak siapan anak-anak dalam menghadapi bencana. Oleh karena itu anak-anak harus diberikan media untuk memahami mengenai bencana alam tsunami ini. Dengan begitu setelah mendapat pengetahuan mengenai tsunami, anak-anak dapat dengan sigap mengetahui perilaku untuk menghadapi tsunami.

Kemudian penulis mencari tahu media yang cocok untuk pembelajaran mengenai tsunami ini. Dengan menngetahui media yang baik untuk pembelajaran anak-anak, penulis merancang buku ilustrasi unntuk pembelajaran tsunami melalui cerita pengalaman singkat. Buku ilustrasi ini memiliki target primer anak kelas 1-3SD atau umut 7-10 tahun dan target sekunder nya adalah orang tua. Dengan adanya cerita yang dilengkapi ilustrasi, pembaca dapat menafsirkan cerita dan memahaminya. Sebelum membuat buku ilustrasi itu, penulis sendiri melakukan beberapa tahap untuk mencari *big idea* dan konsep dari melakukan *brainstorming* dan *mindmapping*. Setelah mendapat *tone of voice* yang berupa *playfull* dan *explorative*, penulis dapat mulai merancang cerita dan ilustrasi yang sesuai dengan target audiens.

## 5.2 Saran

Setelah selesai merancang media informasi berupa buku ilustrasi melalui Tugas Akhir ini, penulis mendapat banyak hambatan, tantangan dan pengalaman baru. Dengan hal ini penulis ingin memberikan beberapa saran kepada pembaca khususnya mahasiswa akhir yang menjalankan Tugas Akhir dengan membuat buku ilustrasi. Berikut saran-saran yang dapat dipertimbangkan oleh pembaca:

1. Pertama-tama dalam pemilihan topik, calon penulis harus mencari topik yang memiliki banyak data atau data mudah dicari. Dengan data yang banyak dan mudah didapat ini mempermudah penulis dalam merancang.
2. Penulis mengerti banyak mahasiswa akhir yang juga melaksanakan semester akhir ini bersamaan dengan kerja di perusahaan. Maka perlu kemampuan untuk mengatur waktu dengan baik. Tentukan prioritas dan ketahui kemampuan diri masing-masing. Dengan begitu sebagai penulis tidak akan merasakan kesulitan dalam menjalankan tugas akhir.
3. Dalam merancang buku ilustrasi, pahami dari awal target audiens dan bagaimana perancangan buku yang baik. Dengan begitu penulis dapat dengan mudah menentukan gaya visual, *typewriter* dan elemen-elemen lainnya.
4. Kemudian dalam pembuatan desain sampul, terutama desain judul buku harus dirancang dengan menarik, sehingga dapat menarik atensi anak-anak untuk tertarik membaca buku.
5. Penggambaran karakter dan latar belakang sebaiknya dirancang lebih kontras. Terutama dalam pewarnaan karakter dan latar belakang.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A