

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Indonesia merupakan negara maritim yang kaya akan biodiversitasnya, terutama yang terdapat di wilayah laut dalam, yakni hewan laut dalam yang tinggal di kedalaman tersebut. Namun sayangnya cukup kurang pengetahuan akan hewan laut dalam tersebut, bahkan bagi anak-anak yang dirasa perlu untuk mengenal sejak dini. Oleh karena itu tentunya perlu suatu media yang mampu dalam mendorong anak mau untuk belajar dan dapat pula menjadi sumber alternatif belajar milik anak. Berdasarkan data kuesioner yang dikumpulkan, masih cukup banyak anak yang senang membaca, namun kurang yang mengenal akan laut dalam. Maka dari itu perlu adanya pengenalan terhadap anak yakni sejak dini, umur 8 – 12 tahun yang merupakan waktu paling baik bagi anak dalam mempelajari hal baru dikarenakan kemampuan berpikirnya yang sudah mampu mengerti cukup banyak.

Demi mengenalkan akan hewan laut dalam kepada anak-anak diperlukan suatu media interaktif yakni seperti buku yang menarik dan interaktif untuk mendorong minat belajar dan ingin tahu anak, yakni seperti buku *pop-up*. Hal tersebut diyakini karena buku jenis *pop-up* itu terkenal dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas milik anak, serta nilai interaktivitas dari buku *pop-up* yang tinggi akan membuat anak tertarik dan tidak cepat bosan. Kemudian dari hal tersebut maka dibentuklah suatu buku *pop-up* tentang hewan laut dalam di Indonesia bagi anak usia 8 – 12 tahun demi meningkatkan pengetahuan anak mengenai hewan laut dalam yang spesifik berada di Indonesia ini. Mekanisme dan teknik lipatan yang ditawarkan oleh buku *pop-up* itu banyak dan bervariasi, sehingga dapat menjadi sesuatu yang mampu menarik bagi anak. Pembuatan buku *pop-up* yakni dengan *visual* yang *cartoonish*, *childish*, namun juga *old-school* dapat memberikan perasaan yang familiar dengan anak, layaknya membaca suatu dongeng. Pembuatan *pop-up* ini memiliki tujuan mengenalkan akan keunikan hewan laut dalam kepada anak umur 8 – 12 tahun.

Adapun perancangan dari buku *pop-up* ini cukup sesuai berdasarkan hasil data yang dikumpulkan pada saat *Alpha Test* dan *Beta Test*. Namun sayangnya terdapat beberapa kekurangan pada buku *pop-up* ini, yakni seperti pada adanya kekurangan lembaran serta variasi kemeriahan yang mampu dikeluarkan oleh media buku *pop-up* secara lebih maksimal lagi. Proses pergerakan dari lipatan yang kurang *flexible* jika dibandingkan *pop-up* pada umumnya, serta kurang jelasnya beberapa bentuk hewan laut dalam yang ditunjukkan berdasarkan salah satu komentar responden anak usia 8 – 12 tahun pada saat *Focus Group Discussion* ketika sedang melakukan kegiatan aktivitas *Beta Test*.

Selain itu, terdapat banyak kekurangan lainnya yang penulis temukan setelah mendapatkan banyak masukan yakni seperti kurangnya halaman pendahuluan yang berlaku sebagai pembuka daya tarik anak ketika mereka akan membaca buku. Kurangnya pemikiran matang dalam peletakan *grid* serta *layout* pada buku yang juga menyebabkan terjadinya beberapa kali revisi. Terdapat kesalahan fatal pada saat penyebaran lembar kuesioner karena seharusnya format pertanyaan yang baik yakni menggunakan semacam skala likert. Kesalahan tersebut mengakibatkan pemberian hasil analisis berupa grafik yang kurang tepat sehingga hasil dari kuesioner tersebut menjadi kurang *valid* dalam menjadi hasil penelitian untuk jadi pedoman dalam perancangan dari media buku *pop-up* ini.

Walaupun begitu, terdapat pula data dengan hasil positif yang didapatkan, yakni seperti cukup banyak responden yang menyatakan rasa ketertarikan terhadap buku dengan topik hewan laut dalam tersebut. Selain itu, terdapat keinginan membaca yang lebih tinggi dengan disertakannya lipatan *pop-up* yang membuat anak semakin penasaran dan mau mempelajari. Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan, anak sudah bisa membaca isi buku dan cukup mengerti secara komprehensif tujuan dari buku *pop-up* ini, namun masih terdapat kekurangan sehingga buku ini belum termasuk sesuai dengan target demografis yang dituju. Salah satu kemungkinan yakni penggunaan warna pada visual yang belum cukup sesuai yakni pemandangan laut dalam yang banyak menggunakan warna gelap.

5.2 Saran

Pada saat perancangan buku *pop-up* ini, penulis banyak mendapat masukan baik dari dosen pembimbing, teman sekitar, keluarga, dan lain-lain. Berdasarkan dari pendapat mereka penulis kemudian mulai menemukan banyaknya kelebihan dan kekurangan dari hasil penelitian dan perancangan media interaktif berupa buku *pop-up* yang penulis sudah buat. Berikut ini merupakan saran penulis bagi pembaca dan calon peneliti yang hendak mengambil referensi atau sedang menempuh penelitian dengan topik yang serupa:

1. Perhatikan jenis kertas yang digunakan. Hal tersebut sangatlah krusial untuk bentuk akhir dari karya yang dibuat.
2. Selalu siapkan lebih dari 10 alternatif dalam membuat sketsa. Karena lebih banyak variasi akan membuat buku semakin menarik
3. Pelajari banyak teknik serta belajar untuk membuat kombinasi baru. Setiap teknik lipatan serta mekanisme dalam *pop-up* itu sebenarnya cukup banyak variasinya sehingga jika di eksplorasi lebih dalam maka akan menghasilkan berbagai bentuk menarik yang sebelumnya mungkin dianggap tidak bisa.
4. Selalu ingat untuk melakukan *test printing* terlebih dahulu. Jangan asal pilih tempat, karena hasilnya sama seperti kertas, dapat berubah atau tidak sesuai dengan yang dimiliki atau dibayangkan.
5. Pastikan cover buku menarik. Desain cover itu harus mampu dalam menarik orang atau target market untuk tertarik membeli. Buat sedemikian rupa yang sesuai dengan yang diperlukan oleh target tersebut.
6. Pastikan untuk selalu memberi jarak atau perkiraan pada *layout* antara isi *pop-up* dengan tulisan yang terdapat pada satu halamannya. Hal tersebut yakni untuk dapat membuat tulisan tersebut tidak akan tertutup atau terhalangi lipatan dari *pop-up* itu sendiri.
7. Pastikan mengikuti bagian anatomi buku yang tepat dan sesuai, seperti halaman pendahuluan, pembuka buku, ISBN, dan sebagainya. Sehingga dapat sesuai dengan kaidah buku pada umumnya.

8. Perhatikan dalam sistematis peletakan *alignment* dan *grid* sehingga tidak asal meletakkan bagian-bagian isi pada suatu halaman dalam buku, jangan lupa memberikan tujuan atau alasan khusus apabila terdapat peletakan bagian tersebut berbeda dengan halaman lainnya.
9. Perhatikan kembali dalam penggunaan atau pembuatan kuesioner apabila memiliki tujuan untuk mencari data yang bersifat kuantitatif, karena data yang salah atau bersifat tidak *valid* akan berakibat sangat fatal pada saat melaksanakan pembuatan atau perancangan suatu desain tertentu.
10. Pastikan bahwa buku tersebut diverifikasikan oleh individu yang bersangkutan dekat serta mengerti baik dengan topik tersebut. Tidak dapat sembarangan memberikan verifikasi terutama kepada individu yang bukan merupakan pakar di bidang yang berhubungan dengan topik tersebut.
11. Pastikan ada alasan yang baik terhadap pemilihan isi konten pada suatu buku, terutama bagi seorang desainer yang tujuannya yakni untuk membuat desain pada suatu buku.
12. Perhatikan dan selalu cocok logis pada saat pembuatan pada bab I karena merupakan hal yang krusial dan cukup fatal jika terjadi kekeliruan atau kekurangan tertentu.

