

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan buku ilustrasi interaktif ini memiliki durasi yang panjang dan membutuhkan waktu kurang lebih selama dua bulan. Oleh karena itu pembuatan buku ilustrasi interaktif ini harus dibuat dengan *timeline* kerja yang sudah tersusun rapi, penelitian yang lengkap untuk menemukan dasar yang baik dalam pembuatan karya, serta mencari referensi karya untuk membantu perancangan yang dilakukan. Perancangan karya ini ditujukan sebagai solusi untuk memberikan informasi tentang sejarah, makna, motif, dan jenis Kebaya Bali kepada remaja perempuan di Jabodetabek.

Dalam pembuatan buku ilustrasi interaktif ini, penyampaian yang dibawakan dapat memberikan pesan dan kesan untuk menyampaikan konten sejarah, motif, dan jenis kebaya Bali. Visual memiliki pembawaan yang sesuai dengan *keywords* yaitu budaya, keindahan, dan wanita yang terlihat dari karakter, gaya ilustrasi, dan warna yang dipakai di buku ilustrasi ini. Melalui Beta Testing ini didapati kesimpulan jika penyampaian di buku ilustrasi ini sudah tepat secara visual tetapi membutuhkan perbaikan di dalam interaksi dengan penggunanya.

5.2 Saran

Tugas akhir ini masih memiliki beberapa kekurangan yang dapat dikembangkan. Saran setelah pelaksanaan Tugas Akhir, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi penulis, harus mengeksplorasi lebih banyak teknik desain, layout, dan juga ilustrasi, dan juga mencoba komposisi yang lebih dinamis serta meningkatkan fundamental agar bisa mencoba pose yang lebih menarik untuk digambar dalam ilustrasi. Serta mencoba untuk eksplorasi gaya gambar secara lebih banyak supaya gambar terkesan lebih ekspresif.

Penelitian yang dilakukan harus lebih komprehensif lagi dengan melakukan wawancara kepada ahli pakar budaya. Perlunya ada persamaan skala riter di kuesioner dan penambahan unsur Bali di dalam logo buku ilustrasi. Serta diperlukan pendalaman di user persona supaya dapat mewakili target audiens yang dituju.

2. Bagi Orang Lain, dapat menyusun metode yang efektif dan juga teratur dalam membuat buku ilustrasi interaktif dan juga membuat timeline pengerjaan yang teratur supaya karya bisa selesai dengan tepat waktu. Selain itu bisa membuat visual yang merepresentasikan informasi supaya bisa mengedukasi orang lain.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, bisa menjadi materi untuk membuat Tugas Akhir supaya ke depannya menjadi semakin baik, selain itu bisa menjadi contoh untuk mahasiswa yang akan mengambil Tugas Akhir.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA