

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Pada perancangan Tugas Akhir buku ilustrasi tradisi Numplak Wajik, penulis mengacu pada pendekatan *Book Design* oleh Haslam (2006). Proses perancangan dimulai dengan tahap *documentation* yaitu melakuperhikan pengambilan data berupa wawancara, kuisioner, FGD, studi eksisting dan studi referensi yang berfungsi untuk memahami serta mendalami akar dari masalah. Selanjutnya, pada tahap *analysis* penulis melakukan *brainstorming* terkait *design brief* dan struktur buku. Lalu, tahap *expressions* penulis melakukan *brainstorming* melalui *mindmapping* sehingga muncul *keywords* Kehangatan, Kultural, Eksplorasi yang nantinya akan berkembang menjadi *big idea* “Hangatnya kebersamaan dan cerita di balik manisnya wajik”, lalu *tone of voice*, hingga *stylescapes*. Dari temuan tersebut, kemudian diterjemahkan menjadi elemen visual untuk perancangan buku ilustrasi pada tahap *concepts*.

Melalui serangkaian proses tersebut dan dilakukannya revisi, buku ilustrasi ini dirancang agar penyampaian informasi yang diberikan menjadi efektif serta mudah dipahami oleh para remaja akhir 18-22 tahun yang ingin mempelajari lebih dalam mengenai salah satu budaya tradisi yang masih dilakukan hingga saat ini. Dengan memadukan ilustrasi dan alur teks yang sederhana namun tetap informatif, dapat menjembatani seorang remaja atau pembaca lebih mengenal dan tahu budaya tradisi di wilayah luar daerah khususnya pada remaja Jabodetabek.

Mengacu pada pilar Desain Komunikasi Visual yaitu “Informasi”, maka dari itu perancangan ini memiliki tujuan untuk memahami suatu permasalahan pada penyampaian sebuah informasi yang sebelumnya tidak terlalu efektif, agar lebih relevan dengan kebutuhan target audiens. Oleh karena itu buku “Kisah Manis di Kota Yogyakarta” ini dirancang sebagai media informasi dan pembelajaran bagi remaja akhir usia 18-22 tahun domisili Jabodetabek, untuk menyampaikan adanya

ragam budaya tradisi yang sebelumnya kurang terdengar atau kurang dikenal. Sehingga melalui buku ilustrasi ini, pengalaman belajar suatu budaya tradisi menjadi lebih menyenangkan dan berkesan. Dengan demikian, perancangan ini diharap dapat menjadi sarana pembelajaran menarik dan membantu para remaja lebih mengetahui budaya bangsa.

## 5.2 Saran

Melalui perancangan Tugas Akhir yang dilakukan, penulis memperoleh banyak pemahaman dan pembelajaran baru, serta pengalaman baru, terutama dalam merancang sebuah media informasi yang membawakan topik budaya daerah untuk remaja 18-22 tahun. Selain itu, penulis juga memahami bagaimana sebuah media visual dapat menarik seseorang untuk mengetahui lebih dalam mengenai sebuah tradisi budaya dengan cara yang menyenangkan. Lalu, melibatkan pihak-pihak tertentu maka harus dipastikan sudah mendapatkan izin untuk menggunakan informasi yang diberikan. Selain itu, selalu mempertimbangkan aspek visual yang digunakan dengan korelasi budaya yang dibawakan karena setiap daerah memiliki budaya dan khas yang berbeda.

### 1. Dosen/ Peneliti

Pada penelitian serta perancangan yang akan datang, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan bahan pertimbangan serta evaluasi untuk perancangan selanjutnya. Pada aspek perancangan, informasi yang diberikan dalam buku perlu diperlukan serta dilengkapi dengan informasi pendukung bagi para pengunjung seperti peta lokasi, jadwal kegiatan tradisi, rekomendasi kegiatan, dan informasi lainnya. Lalu, sebagai buku ilustrasi perlunya penguatan pada aspek visual sebagai perhatian utama baik dari segi kualitas ilustrasi hingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima secara lebih efektif. Selain itu, perlu diperhatikan kembali terkait aspek harga buku dengan mempertimbangkan efisiensi dalam produksi agar harga jual tetap mudah dijangkau oleh target audiens.

### 2. Universitas

Pada pihak universitas, khususnya program studi Desain Komunikasi Visual, diharap dapat memberikan perhatian lebih pada isu budaya

melalui pendekatan desain yang solutif dan menarik perhatian remaja. Selain itu, pada kurikulum prodi DKV dapat ditanamkan materi terkait budaya, sehingga mahasiswa/i dapat menghasilkan suatu karya yang tidak hanya menarik namun tetap bermanfaat untuk mengajak remaja mengenali ragam budaya tradisional yang sejalan dengan tujuan perancangan buku ilustrasi ini.



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA