



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan serta data – data yang telah penulis kumpulkan, penulis dapat menyimpulkan bahwa anak – anak masih minim informasi mengenai Maestro lukis Indonesia. Mereka belum mengenal dan belum pernah melihat karya – karya dari Maestro lukis Indonesia. Maka perlu ada perancangan buku yang memperkenalkan Maestro lukis Indonesia kepada anak anak. Berdasarkan metode penelitian kualitatif berupa wawancara, observasi, dan dokumen, penulis ingin memberikan informasi dan pengetahuan tentang Maestro lukis Indonesia yang mencakup pembahasan antara lain biografi, karakteristik, dan konsep karya Maestro lukis Indonesia.

Dasar perancangan buku Maestro lukis Indonesia menggunakan teori Haslam (2006, hlm. 23) dalam bukunya yang berjudul *Book Design*, yang memiliki tahapan yaitu mendokumentasi, menganalisis, berekspresi dan membuat konsep dari *big idea*. Konsep dari perancangan buku Maestro Lukis Indonesia berdasarkan data yang di dapat penulis, anak usia 6 -12 tahun menyukai gaya ilustrasi yang menyerupai wujud asli, menggunakan banyak warna, dengan teknik *digital painting*, dan untuk tipografi anak – anak menyukai jenis tipografi *san-serif*. Berlandasan dari data tersebut, konsep perancangan buku maestro lukis Indonesia menggunakan konsep *fun* dan *naive*. Pada perancangan ini penulis menggunakan ilustrasi berupa ilustrasi menggunakan pendekatan *naive* yang di

angkat dari *big idea* dengan teknik *digital painting*. Untuk mengatur tata letak elemen – elemen pada buku, penulis menggunakan *column grid* yang bersifat sangat fleksible, dapat mengakomodir artikel atau informasi dan juga elemen – elemen layout seperti foto, ilustrasi, *caption*, dll. yang dapat ditaruh dengan bebas, untuk tipografi yang digunakan menggunakan jenis tipografi *san-serif*. Untuk penyampaian informasi buku jagoan lukis Indonesia disampaikan berupa *fun fact* dimana informasi dijelaskan secara jelas dan terdapat gambar ilustrasi sebagai penjelas informasi tersebut. Hasil akhir dari keseluruhan proses perancangan ini adalah sebuah buku ilustrasi Maestro lukis Indonesia yang berjudulkan buku jagoan lukis Indonesia dibuat berukuran 19x23 cm dengan jumlah halaman sebanyak halaman 56, dijilid soft cover. Diharapkan melalui buku ini dapat memperluas wawasan dan memotivasi anak dalam berkarya melukis.

5.2. Saran

Saran penulis bagi para peneliti berikutnya yang sama kajiannya mengenai ilustrasi dan melukis bagi anak, agar lebih memahami tentang anak dalam mengembangkan bakat melukisnya dengan memahami cara komunikasi, selera visual anak. Penulis berharap bagia peneliti lainnya yang membahas mengenai Maestro lukis Indonesia dapat membahas Maestro lukis Indonesia lainnya yang belum dapat di bahas dalam perancangan buku ini. Penulis juga mengharapkan berbagai saran perbaikan dan tambahan informasi tentang Maestro lukis Indonesia untuk meningkatkan kualitas buku maestro lukis Indonesia ini.