

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Tugas akhir Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Bahasa Rakyat merupakan awalan dari sikap cinta budaya dan tanah air. Adapula tahap di dalamnya berupa tinjauan, analisis, perancangan konsep, dan yang terakhir memvisualisasikan data-data tersebut ke dalam bentuk buku dan media pendukung lainnya.

Data-data yang sudah dianalisis kemudian digabungkan menjadi konsep perancangan “Kenapa Bicaramu Begitu?”, baik dari segi visual maupun *storyline*. Banyak yang harus diketahui untuk sampai pada pengertian bahasa rakyat, seperti apa itu folklor dan jenisnya. Konsep dari perancangan buku ini juga harus diperhatikan karena terdapat banyak diksi baru yang belum dipelajari di sekolah. Dari segi *storyline* diawali dengan pendahuluan mengenai pentingnya pengenalan bahasa rakyat, kemudian diikuti dengan pengertian singkat mengenai bahasa rakyat, kemudian pada bab selanjutnya mengenai penjelasan mengenai macam bahasa rakyat.

Selanjutnya pada tahapan yang terakhir, visualisasi karya dimulai dengan pembuatan sketsa dan layout dari data-data yang telah dikumpulkan.. Pada tahap ini penambahan tipografi, tone warna, desain karakter, dan desain properti ditentukan sehingga menjadi buku cetak.

#### **B. Saran**

Dalam prosesnya, merancang buku ilustrasi mengenai bahasa rakyat ini membutuhkan banyak data visual maupun verbal dalam pengerjaannya. Mencari buku literasi mengenai folklor lisan dapat membantu memperkaya data bahasa rakyat agar dapat dipilah dan dipilih lagi. Selain itu mengenai kepustakaan seputar bahasa rakyat belum banyak ditemui, sehingga sulit mencari data yang meruncing kepada topik yang ingin dituju.

Data-data yang diambil masih seputar dengan kebiasaan berbahasa masyarakat pulau Jawa, sehingga terdapat banyak peluang untuk memperdalam topik atau memperluas topik bahasa rakyat. Tujuannya adalah memperkaya topik dalam buku anak, khususnya buku bergambar/*storybook*.

Selain itu perancangan juga bisa dikembangkan ke dalam bentuk lainnya seperti dalam bentuk komik, *web-comic*, hingga diadaptasi menjadi *game* agar terjadi pendekatan lewat media yang familiar pada anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, J. (1984). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongen, dan lain-lain*. Jakarta Utara: PT. Pustaka Grafitipers.
- Eiseman, L. (2017). *The Complete Color Harmony, Pantone Edition: Expert Color Information for Professional Results*. Rockport Publishers.
- Endraswara, S. (2009). *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Faizah, U. (2009). Keefektifan Cerita Bergambae Untuk Pendidikan Nilai dan Keterampilan Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*.
- Febriyanti, E. (2014). *Cerminan Karakter Anak Melalui Bahasa*.
- Ghozali, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional*. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, RI.
- Halim, D., & Munthe, A. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Hidayatuladkia, S., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun . *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 363-372.
- Mukramin, S. (2018). Dampak Media Sosial Terhadap Perilaku Sosial Anak di Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 91.
- Nugroho, E. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi.
- Rustan, S. (2008). *Layout, Dasar & Penarapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sarumpaet, R. K. (1976). *Bacaan Anak-anak*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Sherin, A. (2012). *Design Elements, Color Fundamentals*. Rockpot Publishers.

Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*. Bali: DictiArt Lab.

Wigans, M. (2008). *Basics Illustration: Text and Images*. Switzerland: AVA Publishing SA.

Wijaya, P. (1999). *Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual . Nirmana .*

### ***Website***

*Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*. (2021, 03 16). Retrieved from Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): <https://kbbi.web.id/slang> diakses pada tanggal 16 Maret 2021

*Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*. (2021, 03 16). Retrieved from Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): <https://kbbi.web.id/logat> diakses pada tanggal 16 Maret 2021

