

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mendaur ulang barang - barang bekas adalah kegiatan yang sangat kreatif juga sangat menguntungkan, tidak hanya untuk diri sendiri tapi juga untuk lingkungan. Upaya pengolahan limbah atau barang-barang bekas dengan cara daur ulang ini sangat bagus apabila diperkenakalkan dan ditanamkan sejak dini. Selain dapat memberikan edukasi tentang peduli lingkungan, upaya ini juga dapat mengembangkan kreativitas anak dengan mengajak anak membuat mainan dengan mengolah barang-barang bekas. Dengan bermain akan mengembangkan motorik halus dan motorik kasar anak. Meski juga dapat mengasah otak, bermain dengan mainan dan permainan yang sebenarnya lebih membantu anak mengekpresikan dirinya dibandingkan hanya dengan bermain *gadget* seperti kebanyakan anak sekarang.

Edukasi tentang daur ulang mainan memang tidak banyak seperti buku edukasi lain. Maka perancangan ini memilih buku sebagai media yang tepat untuk menyampaikan edukasi tentang mainan daur ulang tersebut. Perancang memilih media buku, buku sangat praktis untuk dibaca sekaligus dibawa ke mana saja, dan juga dapat menjadi koleksi target *audience*. Buku *visual book* ini akan menyampaikan informasi tentang beberapa mainan daur ulang dari barang bekas asli buatan Indonesia. Dengan infografis dan penjelasan dalam buku ini, juga akan menambah kreativitas target *audience* dengan mengolah barang-barang bekas menjadi sesuatu yang lebih berguna.

Visual book yang berjudul “Mainanku, Mainan Indonesia!” ini akan disajikan dengan fotografi dan ilustrasi manual. Fotografi akan menggambarkan lebih jelas bagaimana mainan tersebut. Sedangkan untuk

ilustrasi, akan ada perpaduan ilustrasi realis untuk infografis cara pembuatan mainan, dan ilustrasi kartun untuk penjelasan lain yang ada di dalam buku ini. Ilustrasi yang akan melengkapi buku tentang mainan ini menggunakan *manual drawing* dan pewarnaan menggunakan cat air.

Namun ada hambatan yang perancang alami saat mengumpulkan data tentang mainan-mainan daur ulang. Perancang meghadapi kesulitan seperti menemukan dan mengumpulkan mainan daur ulang tersebut secara langsung. Beberapa mainan daur ulang yang saat ini memang sudah jarang ditemui tersebut hanya dapat diakses di internet.

B. Saran

Dalam perancangan *visual book* dengan tema mainan, terlebih dengan mengambil tema mainan yang sudah jarang ditemui, sebaiknya lebih mempersiapkan dari jauh hari agar lebih matang, karena sumber yang tidak banyak dan mainannya pun sudah sangat susah untuk didapatkan maka buku tidak akan maksimal, mulai dari informasi dan juga infografisnya. Begitu pula dengan unsur fotografinya, karena memakan banyak waktu untuk mengumpulkan mainan-mainan, proses pemotretanpun akhirnya tertunda dan menjadi tergesa-gesa.

Untuk ilustrasi manual dan infografis mainan-mainan daur ulang, harus lebih banyak mengumpulkan data dan lebih mempersiapkan waktu agar dapat membuat ilustrasi dan infografis yang lebih detail, sehingga target *audience* lebih mengerti apa yang ingin disampaikan pada buku tersebut. Referensi tentang ilustrasi-ilustrasi juga sangat dibutuhkan agar ilustrasi lebih tepat sesuai target sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Amalia dan Kusuma.(2008), *Kamu bisa berkreasi dengan barang bekas*, Yudhistira, Bogor.
- Aminah dan Rinasusanti.(2009), *Meraup Duit dari Barang Seken*, Mebook, Jakarta.
- Hairunnisa, Anita. (2010), *Kreasi Mainan Unik & Lucu, Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka*, Bandung.
- Hartono, Rudi. (2008), *Penanganan & Pengolahan Sampah*, Penebar Swadaya, Jakarta.
- Hill, Tracy. (2003), *Reduce, Reuse, Recycle*, Ready-Ed Publications, Perth.
- Kirana, Dila. (2012), *Menjadi Fotografer Dengan Kamera Digital : Untuk Hobby dan Bisnis*, Kuncikom, Jakarta.
- Male, Alan. (2007), *Illustration : A Theoretical & Contextual Perspective*, AVA Publishing SA, Switzerland
- Sudarma, Komang. (2014), *Fotografi*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Upton, Penney. (2012), *Psikologi Perkembangan*, Erlangga, Jakarta.
- Walker, Katte. (2007), *Recycle, Reduce, Reuse, Rethink*, Macmillan Education Australia, Australia.
- Wartono.(1984), *Pengantar Pendidikan Seni Rupa*, Kanisius, Yogyakarta.

Tautan

- Bidanku.(2016). *Manfaat Permainan Untuk Tumbuh Kembang Anak* [online]. Diakses pada tanggal 16 Mei 2016, pukul 15:03 WIB di URL :<http://bidanku.com/manfaat-permainan-untuk-tumbuh-kembang-anak-#ixzz49h0f2UCH>

House Of Infographics. (2015). *Apa itu Infografis ?* [online]. Diakses pada tanggal 13 Januari 2016, pukul 08:26 WIB di URL :<http://houseofinfographics.com/apa-itu-infografis/>

Keluarga Sehat Keluarga Bahagia. (2008). *Mainan anak* [online]. Diakses pada tanggal 16 Mei 2016, pukul 14:26 WIB di URL :<https://keluargasehat.wordpress.com/2008/03/29/mainan-anak-2/>

Koleksiboneka.com. (2016). *Yang Wajib Diketahui Sebelum Membeli Boneka* [online]. Diakses pada tanggal 17 Mei 2016, pukul 19:20 WIB di URL :<http://koleksiboneka.com/bahan-untuk-membuat-boneka-yang-paling-bagus/>

Lego. (2015). *The Lego Group* [online]. Diakses pada tanggal 17 Mei 2016, pukul 18:23 WIB di URL : <http://www.lego.com/en-us/about-us/lego-group>

Maxmanroe.com. (2016). *Mengenal Pengertian Infografis dan Jenisnya* [online]. Diakses pada tanggal 13 Januari 2016, pukul 08:12 WIB di URL :<https://www.maxmanroe.com/mengenal-pengertian-infografis-dan-jenisnya.html>

Omocha Toys.(2016). *Tangram* [online]. Diakses pada tanggal 17 Mei 2016, pukul 18:34 WIB di URL :omochatoys.com/index.php/mainan-edukatif/425-tangram

Palingseru.com. (2011). *Sejarah Robot Dunia, Awal Mula Munculnya Robot* [online]. Diakses pada tanggal 17 Mei 2016, pukul 18:56 di URL :<http://palingseru.com/2789/sejarah-robot-dunia-awal-mula-munculnya-robot>

Paud Smart. (2008). *Macam-macam Permainan Anak Usia Dini* [online]. Diakses pada tanggal 20 Juli 2016, pukul 06:29 di URL : <http://shishilrhi.blogspot.co.id/p/gambar-anak-bermain.html>

LAMPIRAN