

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan buku ilustrasi ini dilatar belakangi oleh rendahnya kesadaran masyarakat terkhususnya generasi muda terhadap sejarah kudapan khas Yogyakarta yang sangat populer, yaitu bakpia. Meski hingga kini bakpia masih menjadi oleh-oleh favorit wisatawan, ternyata banyak anak muda yang tidak mengetahui asal-usul dan perjalanan sejarahnya. Terlebih lagi, di era sekarang, bakpia telah mengalami berbagai inovasi mulai dari rasa, ukuran, bentuk, hingga teknik pembuatannya yang jauh berbeda dari versi tradisionalnya. Hal ini memunculkan kekhawatiran akan terjadinya pergeseran identitas bakpia asli yang seharusnya tetap dikenal dan dilestarikan.

Buku ini menggunakan gaya visual semi-realis yang membantu pembaca membayangkan kembali peristiwa masa lalu dalam balutan cerita fantasi. Gaya ilustrasi disesuaikan dengan selera remaja masa kini. Teknik *digital painting* dipilih untuk menghasilkan perpaduan warna yang halus, dengan nuansa warna yang segar dan kontras. Warna dominan seperti hijau dan oranye digunakan untuk menciptakan kesan petualang, ceria namun hangat, sekaligus menghindari kesan kuno atau membosankan yang sering dikaitkan dengan tema sejarah. Dengan menggabungkan nilai edukasi dan estetika visual, penulis berharap buku ilustrasi ini dapat menjadi media yang menyenangkan dalam mengenalkan kembali sejarah bakpia kepada generasi muda. Harapannya, karya ini mampu menumbuhkan semangat untuk menjaga dan melestarikan warisan sejarah, serta menanamkan kesadaran bahwa sejarah masa lalu menyimpan pesan moral yang penting bagi kehidupan saat ini dan masa depan.

B. Saran

Keterbatasan waktu menyebabkan buku ini disusun dalam versi yang lebih singkat. Jumlah halaman disesuaikan menjadi kurang lebih 50 halaman agar tetap dapat diselesaikan dengan optimal dalam waktu yang tersedia. Meskipun begitu, seluruh proses pengerjaan ini menjadi ajang pembuktian diri bagi penulis untuk mengukur kemampuan teknis, kecepatan kerja, adaptasi terhadap gaya ilustrasi, serta pemahaman dalam memvisualisasikan cerita ke dalam bentuk gambar bergaya semi-realis.

Bagi siapa pun yang ingin membuat buku ilustrasi, khususnya yang mengangkat tema sejarah, pendekatan fiksi dapat menjadi strategi yang sangat efektif untuk membangun ketertarikan audiens. Hal ini juga membuka peluang kebaruan dalam perancangan tugas akhir Desain Komunikasi Visual, di mana tidak hanya visual yang ditonjolkan, tetapi juga kekuatan narasi dan kemampuan mengemas informasi menjadi lebih emosional dan menyenangkan. Selain itu, tema gastronomi tradisional masih sangat luas dan belum banyak dieksplorasi dalam format buku ilustrasi bercerita. Oleh karena itu, format buku ilustrasi seperti ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut, baik sebagai media edukasi, dokumentasi budaya, maupun karya visual naratif yang memperkuat identitas lokal dalam medium yang lebih segar dan disukai anak muda.

Bagi siapa pun yang tertarik untuk membuat buku ilustrasi berbasis cerita, disarankan untuk mempertimbangkan secara matang sebelum memulai. Kenali kemampuan diri sendiri, buat perencanaan jadwal yang jelas, dan pastikan agar proyek dapat selesai tepat waktu tanpa terburu-buru di akhir. Terakhir, bagi para ilustrator yang memiliki kepedulian terhadap pelestarian sejarah Indonesia, semoga terus dapat memberikan kontribusi melalui karya visual. Ada banyak cara untuk merawat warisan sejarah bangsa, salah satunya dengan mengarsipkan warisan tersebut dalam kemasan visual yang menarik dan edukatif, agar tetap hidup dan dapat dinikmati generasi muda di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Arifin dan Kusrianto. 2009. Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia

Danton, Sihombing. 2001. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia.

H.B. Sutopo. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif (Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian). Surakarta : Sebelas Maret Press.

Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi.

Maharsi, I. (2016). Ilustrasi. Dwi-Quantum

Murdijati Gardjito. Katharina Ardanaeswari. Bakpia si bulat manis yang selalu dicari, Yogyakarta Pusat Studi Pangan dan Gizi UGM.2016

Muthiah, S. (2017). *Bakpia dan es mambo persahabatan*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Rustan, Suriyanto. (2008). Layout Dasar & Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama.

Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta. Penerbit: Andi.

Wibowo, I. T. 2015. Belajar desain grafis. Yogyakarta: Notebook.

Jurnal :

Adhitia Adhiswara, M. (2020). Perancangan Komik Manga Bergaya Karakter Moe Tentang Keanekaragaman Bakpia Bagi Pembaca Remaja (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.

Doyle, S., Grove, S. J., & Sherman, W. (2018). *The History of Illustration*. Bloomsbury Publishing USA.

Eriyanto, D. (2018). Bakpia sebagai salah satu identitas budaya Yogyakarta dalam penyutradaraan film dokumenter “Bakpia” dengan gaya ekspository (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Ghozalli, E. (2020). Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional.

Guswinto, N. E., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Membuat Dessert Untuk Remaja Usia 12-18 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 12.

Haeril, H. (2018). *KARAKTERISTIK KARYA ILUSTRASI KOMUNITAS “PENAHTAM” MAKASSAR PROCESS OF MAKING PAPER SCULPTURE BY COMMUNITY” STRAIGHT LINE” MAKASSAR* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 030/P/2022 tentang Pedoman Perjenjangan Buku. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.

Kristanto, K. Gambar Ilustrasi Buku Cerita Anak? *στυΟτηξ Anak* Sebagai Pelestarian Dan Pengembangan Budaya Di Era Globalisasi. *Malih Peddas*, 1(2), 147107.

Nihayati, L. (2020). Dampak sosial perkembangan bakpia dalam industri pariwisata di Pathuk Yogyakarta. *Pringgitan*, 1(1).

Noviopy Rae Rato, M., & Pulungari Hadi, R. BAKPIA: PERJALANAN AKULTURASI CINA-INDONESIA DALAM MAKANAN KHAS YOGYAKARTA. *Multikultura*, 3(3), 5.

Onaiwu, O. F. (2022). Types, Characteristics and Importance of Illustration. *Awka Journal of Fine and Applied Arts*, 8.

Rahmadanita, A. (2022). Rendahnya literasi remaja di Indonesia: masalah dan solusi. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 8(2), 55-62.

Soedarso, Nick. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. Vol 05, 566. doi: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>

Stergios Botzakis, Savitz, R. S., & Low, D. (2017). Adolescents reading graphic novels and comics: What we know from research. *ResearchGate*, 310–322.

Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667.

Wiyatasari, R. (2019). PENINGKATAN BUDAYA LITERASI MELALUI MEDIA VISUAL DI KALANGAN ANAK, REMAJA, DAN DEWASA DI KECAMATAN WONOKERTO. *Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 41-46.

Daftar Laman :

Admin. (2023, November). Pembuatan Ilustrasi dalam Dunia Desain Grafis. Retrieved February 18, 2025, from Rumah Produksi website: <https://rumahproduksiindonesia.com/pembuatan-ilustrasi-dalam-dunia-desain-grafis-tips-dan-trik-terbaik/>. Diakses pada tanggal 10 Februari 2025.

CNN Indonesia (2023). Kisah dan Makna Dalam Manisnya Bakpia <https://www.youtube.com/watch?v=hqT03I2mah0>. Diakses pada tanggal 18 Oktober 2024.

cmcbinus. (2023, July 19). Pengertian dan Jenis Teknik Ilustrasi Digital, Apa Saja? Retrieved June 2, 2025, from BINUS UNIVERSITY MALANG website: <https://binus.ac.id/malang/2023/07/pengertian-dan-jenis-teknik-ilustrasi-digital/>. Diakses pada tanggal 23 desember 2024.

Dinas Kebudayaan Kota Yogyakarta. (2016). Retrieved June 2, 2025, from Jogjakota.go.id <https://kebudayaan.jogjakota.go.id/page/index/bakpia-yogyakarta>. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2024.

Dwi Anugrah (2023). Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/> Diakses pada tanggal 9 Januari 2025.

Setiawan, E. (2024). Arti kata gambar - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Retrieved February 1, 2025, from Kbbi.web.id website: <https://kbbi.web.id/gambar>. Diakses tanggal 24 Desember 2024.

Sekarjati, C (2021). Pengaruh Popularitas Bakpia Tugu dan Pergeseran Identitas Bakpia sebagai Kekayaan Kuliner D.I. Yogyakarta. cpps.ugm.ac.id. <https://cpps.ugm.ac.id/pengaruh-popularitas-bakpia-tugu-dan-pergeseran-identitas-bakpia-sebagai-kekayaan-kuliner-d-i-yogyakarta-oleh-citra-sekarjati/> Diakses pada tanggal 19 Oktober 2024.

Team, N. P. (2021, May 12). Types of Illustration Techniques | Noun Project | Noun Project. Retrieved June 2, 2025, from The Noun Project Blog website: <https://blog.thenounproject.com/types-of-illustration-techniques/> Diakses pada tanggal 10 Januari 2025