

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Selama proses merancang buku panduan “Merawat Kucing” untuk anak-anak yang berjudul “Kurawat Kucingku”, baik dari pengumpulan data hingga tahap *final* desain ditemukan beberapa kesimpulan, antara lain:

1. Tidak sedikit anak-anak yang menginginkan hewan peliharaan untuk menjadi teman bermain mereka. Dan hewan peliharaan juga membantu tumbuh kembang anak dalam hal hubungan sosial serta melatih rasa tanggung jawab.
2. Kucing menduduki peringkat pertama untuk hewan peliharaan yang paling digemari di dunia, begitu juga bagi anak-anak. Karena perawatan yang tidak begitu sulit, makanan dan peralatan merawat mudah didapatkan, serta bentuk visual kucing yang menggemaskan seperti boneka, sangat disukai anak-anak. Perilaku kucing juga tidak berbahaya bagi sang pemilik.
3. Anak-anak butuh buku bacaan tentang merawat kucing, agar si kucing tidak terlantar, orang tua tidak kerepotan memelihara kucing anaknya, dan anak bisa belajar tanggung jawab lebih maksimal. Sedangkan buku bacaan merawat kucing untuk anak masih sulit ditemui di pasaran.
4. Dalam merancang buku panduan bergambar “Merawat Kucing” untuk anak-anak yang berjudul “Kurawat Kucingku”, diperlukan pengetahuan yang cukup tentang kucing dan perawatannya, agar isi buku sesuai dengan apa yang diharapkan.

5. Anak-anak penuh dengan imajinasi dan lebih tertarik dengan ilustrasi *hand drawing* yang dapat lebih mengembangkan daya imajinasi anak. Sehingga perancangan buku merawat kucing untuk anak menggunakan ilustrasi *hand drawing*.
6. Dalam pemasaran buku “Kurawat Kucingku”, agar buku ini lebih menarik dibandingkan buku lainnya maka buku ini dilengkapi dengan *pop up*, selain itu fungsi *pop up* juga agar anak-anak tidak bosan ketika membaca buku tersebut. Kreasi *pop up* juga dapat merangsang kreatifitas serta imajinasi anak.

B. SARAN

Buku panduan bergambar “merawat kucing” untuk anak-anak yang berjudul “Kurawat Kucingku” ini diharapkan dapat membantu sebuah keluarga dalam memelihara kucing. Dengan adanya buku ini diharapkan anak-anak dapat lebih menyayangi kucingnya dan melakukan perawatan yang tepat bagi si kucing. Agar perancangan buku ini maksimal maka diharapkan peran aktif dari orang tua dalam mendampingi anak ketika membaca buku ini demi mengurangi resiko yang tidak diinginkan. Meskipun buku ini sudah dirancang sedemikian rupa agar tidak terjadi hal yang kurang tepat, tetapi perlu dipahami bahwa anak-anak mempunyai daya imajinasi yang tinggi, yang memungkinkan untuk timbulnya pemahaman-pemahaman di luar keinginan penulis dalam benak anak-anak tersebut.

Untuk merancang buku panduan bergambar seperti ini diperlukan penelitian yang berkaitan dengan isi buku, agar isi buku tidak melenceng dari yang seharusnya.

Perancangan buku bergambar membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya, karena disamping membutuhkan riset mengenai isi buku, baik teks maupun visual, buku seperti ini membutuhkan tahap-tahap perancangan ilustrasi mulai dari sket kasar ilustrasi sampai pewarnaan yang membutuhkan banyak waktu. Sehingga bagi perancangan berikutnya

diharapkan dapat manajemen waktu dengan baik agar karya yang dihasilkan dapat maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Dameria, Anne. 2007, *Colour Basic*, Jakarta: Link & Match Graphic.
- Lanyon, Cheryl dan Kiki Sulistyani. 2005, *Kreasi Pop Up*, Jakarta: PT. Penerbit Erlangga.
- Purwantoro, Rudi. 2010, *Breeding Aneka Kucing Ras*, Jakarta: Majalah Flona PT. Samindra Utama.
- Satyadarma, Wikrama dan Ryan Masanto. 2011, *Merawat Kucing Kesayangan*, Yogyakarta: PT Citra Adi Parama.
- Sindoro, Alexander. 2008, *Buku Pegangan Bagi Pemilik Kucing*, Batam: Karisma Publishing Group.
- Rustan, Surianto. 2009, *Layout Dasar & Penerapannya*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, Danton. 2001, *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tarasetyaningrum, S. Yogi Prapnomo. dkk. 2008, *Mempelajari Perilaku Kucing Binatang Rumah Yang Setia*, Bandung: Angkasa.
- Wulandari, Aan. 2011, *Miauw... Miauw...*, Jakarta: PT. Penerbit Erlangga

Pertautan

- <http://anditarahmi307.wordpress.com/review/mbc-day-13/>
- <http://animogrozz.blogspot.com/2010/01/definisi-manga-and-anime.html>
- <http://dgi-indonesia.com/transformasi-fungsi-gambar-dalam-ilustrasi-dari-dekorasi-visual-interpretasi-visual-jurnalis-visual-sampai-opini-visual/>
- http://digilib.petra.ac.id/viewer.php?submit.x=14&submit.y=18&page=18&qual=high&submitval=prev&fname=%2Fjiunkpe%2Fs1%2Fjdkv%2F2008%2Fjiunkpe-ns-s1-2008-42404138-11047-cerita_rakyat-chapter2.pdf
- <http://era90.blogspot.com/2010/04/sejarah-kucing-dan-kebiasaannya.html>
- http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/layout_design/layout_baik.html
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Buku>
- http://id.wikipedia.org/wiki/Desain_komunikasi_visual
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Ilustrasi>
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Kucing>
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Tipografi>
- <http://iroiro78.blogspot.com/2009/04/first-try-making-pop-up-book.html>
- <http://kupukuputp.blogspot.com/2008/12/definisi-buku-pelajaran.html>

- <http://pabrikdesain.wordpress.com/2008/08/21/tipografi-dan-sejarah-nya/>
- <http://purpygirl.blogspot.com/2011/12/membuat-pop-up-books.html>
- <http://salometd1.wordpress.com/2008/03/14/7-dasar-gaya-desain/>
- <http://serpong.kompas.com/kolom/detail/51/gaya.gambar.dalam.seni.dan.desain>
- <http://tonz94.wordpress.com/2008/01/26/layout-desain-grafis-6/>
- <http://www.penulissukses.com/penulis12.php>
- <http://www.slideshare.net/alfar151/prinsip-dasar-layout>
- journal.mercubuana.ac.id/data/Seni%20Majalah.doc

