

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berbagai permasalahan remaja Indonesia, khususnya perempuan saat ini begitu beragam. Tetapi ketika telah digenarealisir, kesemuanya mengarah pada kurangnya rasa kepercayaan terhadap diri sendiri dan menganggap remeh segala pencapaian yang telah diperoleh. Oleh karenanya, perancangan *visual book* dengan gaya penyampaian visual maupun verbal ini, dipilih sebagai jalan keluar atas permasalahan tersebut. Media *visual book* juga akan memberikan banyak *insight* kepada *audiens* terkait pemahaman kisah hidup, sampai dengan akhir kehidupan seorang Hypatia, serta berbagai pemikiran yang mampu menjadi sumber inspirasi dalam menentukan sikap dan bertindak selanjutnya.

Kesulitan yang dihadapi dalam perancangan ini adalah sumber informasi yang relatif sulit untuk didapatkan. Ketika data-data tersebut telah diperoleh, penulis harus terlebih dahulu menentukan informasi mana yang hendak digunakan, lantaran sumber-sumber lain memiliki beberapa informasi yang berbeda.

B. Saran

Kedepannya media perancangan ini dapat menyampaikan ilmu pengetahuan yang secara lebih luas dan mampu menghidupkan Hypatia, sehingga secara lebih jauh emosi yang terdapat dalam kisah Hypatia dapat memantik rasa keingintahuan audiens. Sedangkan untuk teman-teman desain komunikasi visual, diharapkan dapat membuat berbagai media sejenis dengan kebaruan tema maupun konsep guna memberikan kemudahan dalam memperoleh pemahaman terhadap ilmu pengetahuan tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Baez, Fernando. (2017), *Penghancuran Buku dari Masa ke Masa*. Serpong, Tangerang Selatan: CV Marjin Kiri.
- Carey, Petter dan Vincent Houben. (2018), *Perempuan-Perempuan Perkasa di Jawa Abad XVII-XIX*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Hadiwijono, Dr.Harun. (1980), *Sari Sejarah Filsafat Barat*, Yogyakarta: Kanisius.
- Maharsi, Indiria. (2013), *Tipografi :Tiap Font Memiliki Makna dan Arti*, Yogyakarta: CAPS (*Center of Academic Publishing Service*).
- M. Suyanto. (2004), *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*, Yogyakarta: Andi.
- Nietzsche, Friedrich. (2002), *Beyond Good and Evil 'Prelude Menuju Filsafat Masa Depan'*, Yogyakarta: Ikon Taralitera.
- Prof. Dr. K. Bertens. (1999), *Sejarah Filsafat Yunani*, Yogyakarta: Kanisius.
- Rustan, Surianto, S.Sn. (2008), *Layout Dasar dan Penerapannya*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Santrock, J.W. (2003), *Adolescence Perkembangan Remaja*, Jakarta: Erlangga.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2005), *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain: Nirmana*, Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2009), *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra
- Suriasumantri, Jujun S. (1990), *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Sutopo, H.B. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Susanto, Mikke. (2002), *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Kanisius.
- Wijaya, R. 1999. No Hedon Like It! Bahagia, Muda Foya-foya, Tua Kaya-kaya, Mati Maunya Masuk Surga. Hal. 23-25. Yogyakarta: Kanisius.
- Zeidan, Youssef. (2015), *Azazil*. Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta.

E-Book

- Hadi, Astar. (2005), *Matinya Dunia Cyberspace: Kririk Humanis Mark Shouka Terhadap Jagat Maya*, Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara Yogyakarta.
- Munir. (2012), *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Murni, Aniati. (1992), *Pengantar Pengolahan Citra*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Salam, Sofyan. (2017), *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*, Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Watts, Edward J. (2017), *Hypatia The Life and Legend of an Ancient Philosopher*, Amerika: Oxford University Press.
- Widiastuti, Rosita Niken. (2018), *Kiat Bikin Infografis Keren dan Berkualitas Baik*, Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

Webtografi:

- Admin N. Pengertian Grafik Lengkap Contoh, Jenis, Tujuan Dan Fungsi, <http://www.markijar.com/2018/07/pengertian-grafik-lengkap-contoh-jenis.html>, diakses pada 07 Juni 2020, pukul 01.19 WIB.
- Aldo, Teori Pendidikan, Jenis-jenis Teks dalam Bahasa Indonesia, <https://hjtfruity.blogspot.com/2015/08/jenis-jenis-teks-dalam-bahasa-indonesia.html>, diakses pada 07 Juni 2020, pukul 22.43 WIB.
- Berbagi Ilmu, Mengidentifikasi Kaidah Estetika dan Etika Seni Grafis (NIRMANA), <https://multimediasmkn9mtr.wordpress.com/2013/04/26/mengidentifikasi-kaidah-estetika-dan-etika-seni-grafis-nirmana/>, diakses pada 09 Juni 2019, pukul
- Carapedia, Pengertian dan Definisi Visual, https://carapedia.com/pengertian-definisi_visual_info2164.html, diakses pada 08 Juni 2020, pukul 00.42 WIB.
- Catatan Pemimpi, Semantik Indrawi, <https://vysikom.wordpress.com/2016/05/19/semantik-indrawi/>, diakses pada 12 Juni 2020, pukul 02.07 WIB.
- Dewantari, Alit Ayu. Sekilas Tentang Pop-up, Lift the Flap dan Movable Book, <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>, diakses pada 10 Juni 2020, pukul 17.23 WIB.
- Ganesis, Alexander. Pengertian Etika : Ciri, Jenis, Fungsi Secara Umum Menurut Para Ahli, <https://materibelajar.co.id/pengertian-etika/>, diakses pada 07 Juni 2020, pukul 01.18 WIB.

- Ibeng, Parta. Pengertian Evaluasi, Tujuan, Fungsi, Tahapan dan Menurut Para Ahli, <https://pendidikan.co.id/pengertian-evaluasi-tujuan-fungsi-tahapan-dan-menurut-para-ahli/> diakses pada 09 Juni 2020, pukul 03.34 WIB.
- Farah Women, Franka Nadiem: Pendidikan Membuat Wanita Mampu Berpikir Kritis. <https://www.farah.id/read/2019/12/07/2024/franka-nadiem:-pendidikan-membuat-wanita-mampu-berpikir-kritis>, diakses pada 05 Juni 2020, pukul 00.49 WIB.
- Kliever, Jenie. Desain Teori Warna, https://www.canva.com/id_id/belajar/teori-warna/, diakses pada 17 Mei 2019, pukul 15.48 WIB.
- Kumparan Woman, 3 Isu Perempuan Indonesia yang Penting bagi Najwa Shihab, <https://kumparan.com/kumparanwoman/3-isu-perempuan-indonesia-yang-penting-bagi-najwa-shihab-1rXhrmEAuiC/full>, diakses pada 09 Juni 2020, pukul 11.25 WIB.
- Maxmanroe, Pengertian Media: Memahami Apa Itu Media, Fungsi, dan Jenis-Jenis Media, <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-media.html>, diakses pada 09 Juni 2020, pukul 17.46 WIB.
- Pahlevi. Pengertian Efektivitas, Kriteria, Aspek, Dan Contoh Efektivitas, <https://www.pahlevi.net/pengertian-efektivitas/>, diakses pada 08 Juni 2020, pukul 23.49 WIB.
- Plimbi Editor. Mengenal Tipografi, Sejarahnya, Beserta Klasifikasi Jenis-jenis Font, <https://www.plimbi.com/news/126292/jenis-jenis-font>, diakses pada 08 Juni 2020, pukul 21.56 WIB.
- Pengetahuan Londo, Sumber: Dasar-dasar Tata Rupa Dan Desain, Drs. SADIJMAN, <https://londofrk.wordpress.com/2013/05/17/sumber-dasar-dasar-tata-rupa-dan-desain-drs-sadjiman/>, diakses pada 27 Mei 2020, pukul 17.56 WIB.
- Statistika Pendidikan, Macam-macam Grafik dan Diagram, <http://wahidasabalisa.blogspot.com/2018/01/macam-macam-grafik-dan-diagram.html>, diakses pada 09 Juni 2020, pukul 03.45 WIB.
- Tanjung, Fernando Tri, Perbandingan Efektivitas Penggunaan Media Trainer dan Perangkat Lunak Festo Fluidsim Pada Pembelajaran Sistem Pneumatik di Smkn I Cimahi, http://repository.upi.edu/33436/5/S_TE_1304883_Chapter2.pdf, diakses pada 09 Juni 2020, pukul 03.21 WIB.

Utomogeo83, Prinsip-Prinsip Dasar Peta Dan Pemetaan, <https://utomogeo83.wordpress.com/2011/05/24/prinsip-prinsip-dasar-peta-dan-pemetaan/>, diakses pada 07 Juni 2020, pukul 19.58 WIB.

Wikipedia, Hypatia, <https://id.wikipedia.org/wiki/Hipatia>, diakses pada 09 Juni 2020, pukul 15.47 WIB.

123 Dok, Menggambar Ilustrasi Motivasi Belajar dan Menggambar Ilustrasi, <https://text-id.123dok.com/document/7q01gk19z-menggambar-ilustrasi-motivasi-belajar-dan-menggambar-ilustrasi.html>, diakses pada 07 Juni 2020, pukul 16.38 WIB.

Jurnal

Ifdil Ifdil, dkk. 2017. Hubungan Body Image dengan Kepercayaan Diri Remaja Putri, Jurnal Bimbingan dan Konseling.

Setiawan, Hendrik. Mengenal Tipografi, Sejarahhnya, Beserta Klasifikasi Jenis-jenis Font, Jurnal Efektivitas Orientasi Perpustakaan.

