

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari perancangan ini dapat disimpulkan bahwa budaya lisan *gugon tuhon* ternyata tidak bisa ditelan mentah-mentah. Jika dikaji lebih dalam *gugon tuhon* memiliki nilai-nilai positif dan makna yang tersembunyi. *Gugon tuhon* ternyata juga ampuh untuk menegur dan membangun kepribadian anak. Pada jaman dahulu *gugon tuhon* merupakan salah satu media untuk menegur anak. Hal tersebut terlihat dari banyaknya *gugon tuhon* yang ada dan membuktikan bahwa *gugon tuhon* memang bermanfaat dan eksis di masyarakat jaman dahulu. Namun saat ini masyarakat mulai meninggalkan dan melupakan *gugon tuhon*.

Tidak dipungkiri kemajuan teknologi menjadi salah satu faktor utama masyarakat mulai meninggalkan dan melupakan budaya lokal termasuk *gugon tuhon*. Kemajuan teknologi saat ini begitu pesat, salah satu dampak positifnya adalah dapat memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi dan melihat dunia luar, namun hal tersebut juga berdampak negatif bagi masyarakat. Masuknya budaya luar yang tak terkendali dapat mengubah pola pikir masyarakat dan membuat masyarakat mulai meninggalkan budaya lokal. Kemajuan teknologi juga membuat pemikiran masyarakat menjadi rasional dan realistis, sehingga menganggap *gugon tuhon* sebagai hal yang tabu dan tidak masuk akal. Jika dibiarkan berlarut-larut maka budaya *gugon tuhon* bisa benar-benar terlupakan dan akan menghilang. Hal tersebut yang mendasari dibuatnya perancangan untuk mendokumentasi dan melestarikan budaya *gugon tuhon*. Buku adalah media yang dipilih dalam perancangan ini, sebab media ini paling mudah untuk dinikmati oleh semua kalangan.

Di pasaran sebenarnya juga terdapat beberapa buku yang membahas tentang *gugon tuhon*, namun buku tersebut hanya berisi tulisan saja dan sebagian besar tanpa ada penjelasan lebih mendalam. Tampilan dari buku tersebut juga hanya biasa-biasa saja, tidak ada sesuatu yang menarik yang

membuat buku tersebut berbeda dari yang lain. Hal tersebut membuat kualitas dari buku *gugon tuhon* yang ada menjadi rendah, sehingga *target audience* menjadi tidak tertarik untuk membaca buku tersebut.

Dalam merancang suatu buku yang menarik, penyampaian konten harus diolah sedemikian rupa agar lebih menarik. Selain konten yang menarik, tampilan buku juga harus menyesuaikan pola pikir *target audience* atau masyarakat pada masa kini. Pada saat ini pola pikir masyarakat sudah awam terhadap desain, sehingga bagaimana caranya agar buku dapat diterima oleh masyarakat. Maka dari itu hal tersebut mendasari perancang untuk merancang suatu buku yang menarik dan berbeda dari yang sudah ada di pasaran yaitu dipilihnya buku ilustrasi. Media yang unik dan menarik dapat menambah daya tarik masyarakat atau *target audience* untuk membaca buku ilustrasi ini, sehingga secara tidak langsung masyarakat ikut andil dalam melestarikan budaya *gugon tuhon*.

B. Saran

Perancang menyadari bahwa karya yang dirancang mungkin masih banyak kekurangan dan kurang sempurna. Maka perancang memberikan beberapa saran agar perancangan berikutnya yang mengangkat tema yang serupa dapat lebih sempurna. Salah satu kesulitan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah pencarian data. Sebab *gugon tuhon* merupakan budaya yang tersebar melalui lisan dan sedikitnya buku bertema *gugon tuhon* yang dapat dijadikan sebagai sumber yang akurat.

Pencarian data lebih baik dilakukan melalui observasi langsung terhadap masyarakat. Dalam mencari data di sekitaran masyarakat, dibutuhkan waktu yang tidak sedikit. Salah satu kelebihan pencarian data lewat masyarakat adalah data yang didapat jauh lebih akurat. Pencarian data yang dilakukan di sekitaran masyarakat juga harus lebih luas dan mendalam, sebab *gugon tuhon* merupakan budaya lisan yang tidak tertulis dan dulu sangat berkembang di masyarakat.

Lalu pada media yang dipilih harus tepat. Untuk media yang dipilih dan digunakan harus benar-benar menarik, unik, dan beda dari yang lain, sehingga dapat menarik perhatian *target audience*. Media-media di pasaran sudah sangat bervariasi, maka dari itu dibutuhkan sesuatu pembeda yang menjadi daya tarik. Penyampaian konten juga harus dikemas dengan menarik, sehingga menjadi lebih mudah diterima oleh masyarakat atau *target audience*.



DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Achmad, Sri Wintala. 2014. *Pamali & Mitos Jawa 'Ilmu Kuno' Antara Bejo dan Kesialan*. Yogyakarta : Araska.
- Danandjaja, James. 1986. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Grafitipers.
- Koentjaraningrat. 1989. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- Mudjitha. 1985. *Nirmana I. Yogyakarta: Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta*.
- Purwadi M.Hum. 2009. *Folklor Jawa*. Yogyakarta : Pura Pustaka.
- Rustan, Suriyanto S.Sn. 2009. *Layout dan Dasar Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto S.Sn. 2011. *Font & TIPOGRAFI*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran.
- Sidiq & Prayitno. *Buku Nirmana kuning*. Yogyakarta : Perpustakaan ISI Yogyakarta.
- Zegeen, Lawrence. 2009. *WHAT IS ILLUSTRATION?*. Switzerland: RotoVision.

Pertautan :

- <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dr.%20Suwardi,%20M.Hum./MATERI%20KULIAH%20FOLKLOR%20JAWA.pdf> (diakses pada tanggal 13 Oktober 2014)
- <http://arifrahman-hakim.blog.ugm.ac.id/index.php/2011/05/11/asal-usul-dan-sejarah-buku/> (diakses pada tanggal 25 November 2014)
- <http://dgi-indonesia.com/transformasi-fungsi-gambar-dalam-ilustrasi-dari-dekorasi-visual-interpretasi-visual-jurnalis-visual-sampai-opini-visual/> (diakses pada tanggal 26 Maret 2015)

<http://www.caradesain.com/klasifikasi-font-belajar-tentang-tipografi/> (diakses pada tanggal 27 Maret 2015)

<http://artikel.okeschool.com/artikel/lainnya/1217/pengertian-font-serif-dan-sans-serif.html> (diakses pada tanggal 27 Maret 2015)

<http://www.kaskus.co.id/thread/551d6d80d675d48d0a8b4577/sharing-masih-ingatkah-dengan-gugon-tuhon> (diakses pada tanggal 31 Mei 2015)

<http://djogdjatempodoeloe.blogspot.com/2009/07/terror.html> (diakses pada tanggal 2 Juni 2015)

<https://www.yogyes.com/id/yogyakarta-tourism-object/arts-and-culture/kraton/> (diakses pada tanggal 2 Juni 2015)

<https://pupunsaid.wordpress.com/2013/05/13/stereotipe-beberapa-etnis-di-indonesia/> (diakses pada tanggal 2 Juni 2015)



