BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada penelitian untuk perancangan buku cerita bergambar yang telah dilaksanakan, maka perancang menyimpulkan bahwa tujuan dirancangnya buku ini merupakan upaya melestarikan budaya melalui pengenalan budaya daerah Lampung kepada khalayak sasaran yaitu anak-anak kelas 1-2 di SDN 1 Rajabasa Raya yang disebabkan beragam faktor salah satunya pengaruh seringnya bermain gadget sehingga menimbulkan rasa malas untuk membaca buku. Hasil perancangan buku diharapkan dapat memicu ketertarikan dan menimbulkan rasa menyukai untuk membaca buku cerita bergambar yang berjudul "Pentas Seni & Pakaian Adat" ini. Adapun kesimpulan lainnya dari perancangan dan penulisan ini yaitu sebagai berikut:

1. Penyajian visual yang menarik pada buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung dikarenakan lebih didominasi dengan gambar.
2. Pengenalan budaya Lampung mengenai kain *Tapis* hingga *Siger* melalui pakaian adat *Sai Batin* dan *Pepadun.*
3. Buku cerita bergambar melalui berbagai proses pengumpulan data permasalahan pada khalayak sasaran anak kelas 1 dan 2 SDN 1 Rajabasa Raya dengan teknik kualitatif.
4. Penulis menentukan atau merancang suatu konsep dan cerita, membuat gambar sketsa, dan finalisasi secara digitalisasi menggunakan *software* Adobe Ilustrator. Buku memiliki format ukuran 2480 X 3508 *pixel* (A4) dan termasuk jenis buku digital interaktif, sebab dapat diakses mudah melalui perangkat elektronik terutama *smartphone* Android dari *link* dan *scan barcode* yang dibagikan.
5. Buku tersebut diakses melalui aplikasi dalam bentuk website yang bernama Anyflip yang cocok digunakan pada buku-buku berbasis *e-book* dan visual ilustrasi pada buku ini menggunakan jenis gaya kartun yang melalui proses

pewarnaan dan digitalisasi berbentuk vektor yang memeliki tampilan warna bergradasi.

6. Selain media utama yaitu buku, penulis menyediakan beberapa media pendukung yang digunakan sebagai sarana promosi buku cerita bergambar yaitu *x-banner feeds* Instagram, kaos, *mug*, *tote bag*, dan topi.

5.2 Saran

Berdasarkan pada hasil perancangan buku cerita bergambar terkait pengenalan budaya Lampung yang berjudul "Pentas Seni dan Pakaian Adat" ini, perancang akan memberikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut:

1. Perancang mengharapkan pada penilitian dan perancangan selanjutnya akan menciptakan karya pengenalan budaya yang lebih menarik, contohnya seperti dibuat dalam bentuk vidio animasi dalam beberapa menit.
2. Buku ini dapat berguna sebagai media pembelajaran oleh anak-anak SDN 1 Rajabasa Raya di rumah masing-masing.
3. Bagi kepala sekolah maupun pihak lainnya di SDN 1 Rajabasa Raya, agar dapat menyediakan atau memfasilitasi buku yang pengetahuan yang dapat menarik perhatian anak-anak.
4. Sebagai orang tua dapat mendidik anak-anaknya untuk mengenal budayanya melalui buku sehingga dapat memicu ketertarikan dalam membaca dan mencari ilmu mengenai budaya daerah.