

BAB V

PENUTUP

V.1. Kesimpulan

Dalam menyampaikan edukasi tentang sejarah kepada anak-anak seperti legenda Ki Ageng Mangir dari Bantul ini, diperlukan pertimbangan-pertimbangan yang sesuai dengan selera *target audience*. Sehingga diperlukan *survey* terlebih dahulu guna mencari informasi cara tepat dalam mengemas suatu *e-book* cerita yang menarik untuk anak-anak. Metode menggunakan *e-book* menjadi media yang tepat di masa-masa ini dikarenakan anak-anak sangat dekat menggunakan *gadget*.

Didalam perancangan *e-book* cerita bergambar untuk anak-anak, ini, pemilihan konsep *cover*, judul, gaya ilustrasi, pemakaian warna, isi halaman, jenis *font*, dan penggunaan kata-kata perlu pertimbangan dalam pembuatannya agar dapat menyesuaikan cerita legenda Ki Ageng Mangir. Dengan menggunakan nuansa kekanak-kanakan yang menarik dan sesuai dengan *target audience*. Ilustrasi yang dibuat berguna untuk membantu dan menceritakan setiap adegan serta menyampaikan pesan-pesan penting yang ada di dalam cerita kepada anak-anak.

Buku cerita bergambar selama ini berfokus pada ilustrasi sebagai elemen utama. Sehingga terkadang cerita yang disampaikan belum tentu memuat unsur-unsur dan muatan nilai positif. Terdapat beberapa buku yang belum melakukan penyesuaian yang tepat untuk cerita anak-anak, sehingga *target audience* hanya terfokus kepada gambar ilustrasi yang ada tanpa mengerti sepenuhnya isi cerita yang disampaikan. Maka penulis dalam perancangan *e-book* cerita legenda Ki Ageng Mangir ini mencoba untuk mengemas cerita yang ada dari beberapa sumber, sehingga menjadi cerita yang menarik tanpa menghilangkan esensi cerita aslinya. Mengingat terdapat buku cerita legenda saat ini yang masih cukup berat diterima kontennya oleh anak-anak dari segi penyampaiannya.

V.2. Saran

Dalam merancang buku cerita tentang sejarah atau legenda sebaiknya dikemas dengan semenarik mungkin dan tepat dengan selera *target audience*. Hal ini dapat menyesuaikan dari ilustrasi dan desain sebagai elemen utama dalam menyampaikan informasi. Cerita juga harus diadaptasikan agar lebih menarik dan memuat nilai-nilai positif untuk para pembaca.

Pembuatan karakter di dalam cerita sebaiknya dikemas dengan konsep yang khusus untuk anak-anak sebagai *target audience*. Karakter dapat digambarkan secara ekspresif, bebas, *fun* dan memiliki karakteristik yang menimbulkan daya tarik untuk anak-anak dalam membaca.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

Ahmad, Hafiz. (2006) *Histeria! Komikita, Membedah Komikita Masa Lalu, Sekarang dan Masa Depan*. Jakarta: Elek Media Komputindo

Aminuddin. (2004) *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Danandjaja, James. (2007) *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti

Nursisto. (2000) *Ikhtisar Kesustraan Indonesia*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.

Purwadi. (2014) *Babad Ki Ageng Mangir*. NARASI: Yogyakarta

Rustan, Suriyanto. (2014) *Font & Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

2. Jurnal

Juwita, Herviana. (2019) *Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar*, diakses dari https://www.academia.edu/9444306/PERKEMBANGAN_MORAL_ANAK_USIA_A_SEKOLAH_DASAR, pada 26 Maret 2020

Krisnawan, Hilarius. (2017) *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Anti Korupsi Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II B Negeri Dayuharjo Tahun Pelajaran 2016/2017*. Universitas Sanata Dharma: Yogyakarta

Mustofa, Bahri. (2015) *Perkembangan Moral Pada Anak SD/MI*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya: Surabaya

Nurgiantoro, Burhan. (2010) *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Prasetya, Sirilus. (2017) *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Anti Korupsi Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri Dayuharjo Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi. Universitas Sanata Dharma: Yogyakarta

Rahmadiani, Fitria. (2018) *5 Manfaat Membacakan Buku Cerita Untuk Anak*, diakses dari <http://parenting.orami.co.id/magazine/amp/5-manfaat-membacakan-buku-cerita-untuk-anak/>, pada 25 Maret 2020.

Setiawan. (2016) *Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasi Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya*. Universitas Dinamika: Surabaya

Sitompul, Boni Pasius. (2017) *Rancang Bangun Robot Lengan Pemindah Barang Berdasarkan 6 Warna*. Politeknik Negeri Sriwijaya: Palembang

Sunanih, Sunanih. (2017) *Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah Bagian Dari Pengembangan Bahasa*. Tasikmalaya: Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Syah, Muhibbin. (2010) *Pendidikan Psikologis Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya

3. Website

Lebond, Bayu. (2017) *Arti dan Pengaruh Warna bagi Psikologi Manusia*, diakses dari <https://psyline.id/arti-dan-pengaruh-warna-bagi-psikologi-manusia/>, pada 28 Maret 2020

Lidwina, Andrea. (2019) *Mengapa Usia Anak Masuk SD Harus 7 Tahun?*, diakses dari <https://blog.ruangguru.com/mengapa-usia-anak-masuk-sd-harus-7-tahun/>, pada 10 Maret 2020.

Preston. (2018) *Mengenal Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*, diakses dari <https://lenterakecil.com/mengenal-karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>, pada 3 Maret 2020.

Wahyutu, Sri. (2011) *Tahap-Tahap Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini*, diakses dari http://www.kompasiana.com/amp/wahyuti/tahap-tahap-kemampuan-membaca-pada-anak-usia-dini_550bb8378133112c24b1e19d, pada 26 Maret 2020.

Sugiyanto. (2001) *Karakteristik Anak Usia SD*, diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Karakteristik%20Siswa%20SD.pdf>, pada 3 Maret 2020.

Tim Riset 1001buku. (2018) *Mengenal Berbagai Jenis Buku Bergambar*, diakses dari <http://1001buku.org/mengenal-berbagai-jenis-buku-bergambar/>, pada 24 Maret 2020

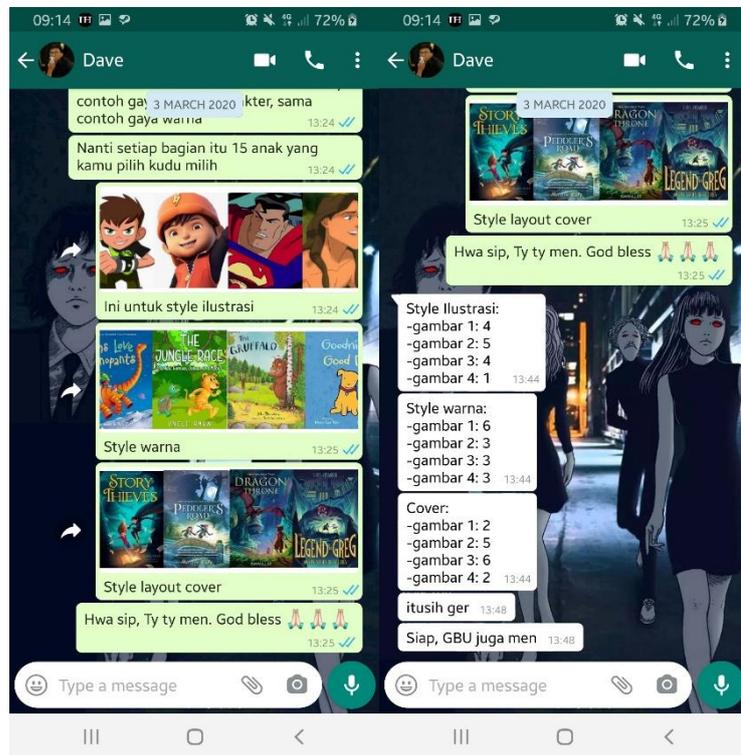
4. Wawancara

Wawancara dengan narasumber anak-anak Sekolah Minggu Gereja Kristen Perjanjian Baru MDC Yogyakarta. Pada hari Minggu, 15 April 2020 pukul 09.15.

Wawancara dengan narasumber Christian Nugroho dan David Valentius Tan, pembimbing Sekolah Minggu GKPB MDC Yogyakarta. Pada hari Jumat 13 April 2020 pukul 15.30.

LAMPIRAN

a. Kuesioner



b. Lembar Konsultasi



F.STSRD VISI / B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Sera Navrando Dima NIM. 11151033
SEMESTER : 9 TAHUN AKADEMIK : 2020
JUDUL TA : PERANCANGAN E-BOOK CERITA RAKYAT BERGAMBAR
"LEGENDA KI ABENG MANGIR"
PEMBIMBING : Dwisanto Sayogo, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
28-2-20	Cari referensi buku TA : SD		
6-3-20	Cari referensi Cergam & Spesifikasi buku cerita anak?		
18-3-20	koreksi Bab 1 & lanjut Bab 2	Baca TA oleh: -Ari Nugroho -Mega	
3-4-20	Menyimpulkan tokoh karakter		
8-4-20	Memperbaiki penulisan asal kutipan dan referensi perancangan		
10-4-20	Lanjut Bab 3		
18-4-20	Isi konten buku : naskah, halam- an, layout		
24-4-20	koreksi kolom cerita dan ilustrasi di buku	Maksimalkan lagi.	
5-5-20	koreksi layout, paragraf, ilustrasi		

Ketua Program Studi :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Gera Novrando Dima NIM 11151033
 SEMESTER : 9 TAHUN AKADEMIK : 2020
 JUDUL TA : PERANCANGAN E-BOOK CERITA RAKYAT BERGAMBAR
 "LEGENDA KI AGENG MANGIR"
 PEMBIMBING : Dwisanto Sayogo, M.Ds.

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
7-5-20	Eksekusi final bab 4 dan lanjut bab 5		
14-5-20	Tambahkan lembar pengesahan, daftar isi, dsb. dan lampiran kusioner.		
19-5-20	Scan lembar konsultasi dan masukan ke dalam lampiran.		

Ketua Program Studi :


(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,


(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

c. Dokumentasi Sidang

