

## **BAB V PENUTUP**

### **V. 1. Kesimpulan**

Dalam memberikan edukasi kepada anak-anak, terutama edukasi sejarah seperti legenda tentang bangunan Kandang Menjangan, diperlukan adanya pertimbangan tertentu agar sesuai dengan selera dari *target audience*. Sehingga cara yang tepat dalam pengemasan buku ini menjadi lebih menarik bagi anak-anak. Ternyata metode penggunaan buku masih menjadi andalan yang cukup baik dalam sistem pembelajaran, karena memiliki berbagai manfaat.

Daya tarik visual dan verbal memiliki peranannya masing-masing. Pemilihan *cover*, judul buku, jenis gaya ilustrasi, warna, jenis huruf, pemilihan kata, *layout* dan juga pemilihan jenis kertas dalam pembuatannya perlu dipertimbangan sesuai konteks. Ilustrasi yang menarik diperlukan guna menarik perhatian dan minat pada anak untuk membaca sebuah buku cerita, terutama menggunakan nuansa *childish* yang menarik bagi anak-anak. Jenis ilustrasi juga berguna untuk membantu dalam menjelaskan setiap adegan dan informasi-informasi penting kepada anak.

Selama ini kebanyakan buku cerita anak-anak lebih fokus pada cerita dan ilustrasinya saja, namun belum mempertimbangkan unsur-unsur dan muatan positif yang seharusnya dapat dimasukkan kedalam sebuah cerita. Dengan adanya hal ini, maka penulis dalam perancangan legenda Kandang Menjangan mencoba untuk mengadaptasi cerita yang sudah ada dengan mengemas cerita menjadi lebih menarik dan sesuai dengan mempertahankan esensi dari cerita aslinya. Namun diganti dengan adegan yang lebih sesuai anak.

Pemilihan jenis kertas dan teknik penjilidan juga perlu adanya pertimbangan. Mengingat *budget* dari *target market* dalam pembelian buku untuk anak memiliki batas tertentu. Hendaknya biaya produksi maupun penjualannya masih terjangkau oleh *target market*.

### **V. 2. Saran**

Dalam perancangan buku cerita bergambar khususnya tentang sejarah, hendaknya perlu dikemas secara lebih menarik dan mengandung muatan positif, sehingga sesuai dengan kapasitas dan selera dari *target audience*. Pemilihan jenis

ilustrasi dan desain yang menarik sangat diperlukan untuk membantu dalam penyampaian informasi.

Perancangan sebuah karakter dan layout dalam cerita sebaiknya memiliki konsep yang khusus dan sesuai, mengingat *target audience* nya adalah anak-anak. Karakter tersebut sebaiknya digambarkan secara ekspresif, *fun*, *childish*, dan memiliki karakteristik yang kuat sehingga mampu menarik perhatian anak-anak dalam membaca buku, sehingga penggambaran cerita lebih menekankan pada nilai-nilai positif, karena pada masa ini kemampuan imajinasi masih sangat tinggi dan mereka belum bisa membedakan mana hal yang fiktif dan mana yang bersifat kenyataan. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk sedikit mengadaptasi cerita tersebut, agar lebih tepat untuk anak-anak tanpa mengurangi esensi dari isi ceritanya.