

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dalam perancangan karya Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual berupa buku cerita bergambar Depati Parbo yang membutuhkan ketekunan karena setiap halaman terdapat berbagai macam gambar dan teks narasi, maka adanya kreatifitas, ketelitian, ketepatan bentuk, penyesuaian dengan buku Depati Parbo lainnya maupun setiap alur kejadian, latar waktu, dan latar tempat harus sesuai dengan buku. Buku cerita bergambar Depati Parbo ini harus menarik agar bisa media perkenalan ini bermanfaat untuk guru bagi murid-murid TK dan SD di Kerinci. Hasil analisis tersebut, penulis merancang sebuah buku cerita bergambar Depati Parbo untuk murid-murid TK dan SD di Kerinci dengan berbentuk buku cerita bergambar sebanyak 30 halaman yang menceritakan kisah kehidupan Depati Parbo dari lahir hingga wafat. Dalam buku cerita bergambar tersebut adanya menampilkan ilustrasi yang disertai teks yang menjadi sebuah alur cerita.

dengan perancangan buku cerita bergambar Pahlawan Depati Parbo ini juga para orang tua dan guru dapat menerapkan kembali budaya turun temurun dari nenek moyang yaitu membacakan cerita kepada murid dan anaknya, sehingga secara tidak langsung melalui buku orang tua dan guru juga menanamkan nilai moral dan ajaran budi pekerti kepada anak melalui membacakan cerita .

## B. Saran

Dalam perancangan media perkenalan ini jika adanya kekurangan maka untuk bisa dikembangkan dan memberi ide inovasi terbarunya. Kepada pihak sekolah agar bisa memberikan SDM untuk murid-murid TK dan SD di Kerinci agar bisa belajar semenarik mungkin dan mudah berkembang untuk kemajuan ilmu pengetahuannya.

### 1. Bagi Penulis

Proses rancangan media yang memperkenalkan kisah pahlawan Kerinci ini merupakan suatu persiapan seorang desainer dalam memecahkan masalah terkait desain komunikasi visual, mampu untuk menciptakan suatu karya yang dapat menarik perhatian bagi murid-murid TK dan SD di Kerinci. Hal ini lah yang diharapkan hadir bagi para desainer nantinya, untuk bisa memberikan solusi yang tidak hanya berguna secara visual tetapi juga mampu menumbuhkan simpati audiens lain setelah menterjemahkan desain yang dibuat.

### 2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Khususnya bagi mahasiswa yang ingin mengangkat tugas akhir, sebaiknya dapat menghadirkan suatu solusi yang berguna bagi Target *audience*. Materi bisa diambil dari mata pelajaran lainnya untuk bisa membantu Target *audience* melalui pemecahan masalah terkait desain komunikasi visual.

Selain itu, penulis menyarankan kepada berbagai pihak untuk memberi kritik dan saran dari karya yang telah dirancang, demi pengembangan proses kreatif dan inovatif untuk berkarya desain komunikasi visual di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya. 2002. *Sejarah Dan Perkembangan Desain Dan Dunia Kesenirupaan Di Indonesia*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Alwi, Hasan. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka
- Anggraini, Lia. & Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar Dasar Panduan Untuk Pemula*, Bandung: Nuansa Cendekia
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Perkenalan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Bandung: JILSI Foundation
- Budhi vrihaspathi Jauhari dan Sadli Kalfano, S.Sos, 2014. *Sekilas Tentang Kasib Gelar Depati Parbo Pahlawan Daerah Kerinci, Sungai Penuh : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kerinci.*
- Erlita Nugrahaningtyas. 2018. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Perkenalan Pola Hidup Sehat Untuk Anak*, Yogyakarta
- Havier Essa Pradana. 2013. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat*, Semarang
- Hendra Adipta, Maryaeni, Muakibatul Hasanah. 2016. *Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Baca Siswa*, Malang
- Iskandar Zakaria. 1984. *Tambo Sakti Alam Kerinci*. Jakarta: terbitan Balai Pustaka
- Koentjaraningrat.1983. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, Jakarta
- Kusrianto, Adi. 2017. *Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- M. Taufik Hikayat. 2011. *Kisah Pahlawan Kerinci Depati Parbo*, Kerinci
- Nova Triana Tarigan. 2018. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa*, Sumatera Utara
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Sastra anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, Yogyakarta : Gadjah MadaUniversity Press.
- Nurdini, Winny Gunarti Widya Wardani, Febrianto Saptodewo. 2018. *Implementasi Warna Pada Sampul Buku Cerita Bergambar*, Jakarta Selatan
- Prawira, Sulasmi Darma. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*, Jakarta
- Prof. Komaruddin. 2016. *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*, Jakarta : PT Bumi Aksara
- Sachari. 2002, *Sosiologi desain*, Jakarta

- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*, Bandung : Alfabeta.
- SulasmI, Darmaprawira, 2002, *WARNA: Teori dan Kreativitas Penggunaanya*, Bandung: ITB
- Suranto, 2010. *Komunikasi Sosial Budaya*, Yogyakarta: GrahaIlmu
- Suyanto, 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional



