

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang terdapat pada pembahasan tugas akhir mengenai Perancangan Media Informasi Rumah Adat Bolon Simalungun Melalui Media Buku Cerita Anak Bergambar adalah:

1. Perluasan informasi mengenai Rumah Bolon melalui bauran media lain sangatlah dibutuhkan untuk menjaga keestarian serta untuk menjaga identitas kebudayaan sebuah suku tetap ada. Salah satu caranya adalah melalui media informasi buku cerita anak bergambar.
2. Digitalisasi karya sangat diperlukan mengingat perkembangan teknologi yang kian cepat untuk mengimbangi perluasan informasi mengenai Rumah Bolon, olehkarenanya dalam hal ini juga disertakan media *Augmented Reality* sebagai salah satu solusi untuk menjawab perkembangan tersebut.
3. Buku ilustrasi anak membantu anak dalam menumbuhkan minat baca anak, karena pada anak usia dini anak-anak cenderung lebih menyukai bentuk visual/gambar yang dibandingkan dengan tulisan.

4. Bukucerita anak yang berjudul Rumah Bolon tidak hanya sebagai media informasi, melainkan juga dapat menjadi media pengenalan yang lebih singkat dan menarik dikarenakan penggunaan ilustrasi.

#### **B. Saran**

Dari perancangan media informasi rumah adat bolon simalungun melalui media buku cerita anak bergambar dapat dijadikan referensi untuk media informasi yang lebih bersahabat dengan anak umur 8-12 tahun. Hal ini dikarenakan media ini sebelumnya belum pernah ada dan sangat cocok dengan karakter anak yang cenderung lebih suka dengan informasi yang berbau visual dibanding teks.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ardianto. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Sembiosa Rekatam Media.
- B.P Sitepu. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakary
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: UKP.
- Coronel, C., & Morris, S. 2015. *Database Systems: Design, Implementation, & Management (Vol. 11th)*. Cengage Learning.
- Dewayani S. 2014. *Taman Bermain Dalam Lemari*. Bandung: Yayasan Litara.
- Dewayani S. 2014. *Mandala*. Bandung: Yayasan Litara.
- Fariz, 2009, *Living in harmony: Jati Diri, Ketekunan, dan Norma*. Jakarta: PT Hendi Hendratman, 2017. *Computer graphic design*. Bandung :
- Informatika Keraf, Gorys. 1983. *Argumntasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Kompas Media Nusantara Hill, Will. 2005. *The Complete Typographer: A Manual for Designing with Type*. Singapura: One Publishing Private Limited.
- Keraf, Gorys. 1983. *Argumntasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Kusrianto, Adi, 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Kusrianto, 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nukman E. Y. 2014. *Taman Bermain Dalam Lemari*. Bandung: Yayasan Litara.
- Nurgyantoro, 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Naomi I. 2019. *Jangan Jatuh, Bunga Jepun!*. Bandung: Yayasan Litara.
- Prawira, Sulasmi Darma. 1989. *Warna sebagai salah satu unsur seni & desain*. Jakarta: P2LPTK.
- Permendikbud No. 22, 2016. *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rainer, R. Kelly, dan Cassey G. Cegielski. 2011. *Introduction to Information Systems*, Edisi III, International Student Version. Asia: John Wiley & Sons, Inc.
- Rustan, Suriyanto 2009. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sudjiman, Panuti. 1988. *Memahami Cerita Rekaan*. Bandung: Pustaka Jaya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

### Sumber Lainnya

- Epsikologi.com. 2020. *Psikologi Warna: Pengertian, Teori dan Manfaatnya Untuk Bisnis* dalam <https://epsikologi.com/psikologi-warna/#konsep-dasar-psikologi-warna>, diakses 13 Februari 2023.
- Faizah, Umi. 2009. *Keefektifan Cerita Bergambar Untuk Pendidikan [Skripsi]*. Yogyakarta (ID)STPI Bina Isan Mulia. diakses, 2023
- Gramedia.com. 2021. *Pengertian Cerita Anak: Unsur, Jenis, Contoh dan Manfaatnya* dalam <https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-cerita-anak/>
- Gramedia.com. 2021. *Pengertian Gambar Ilustrasi: Tujuan, Jenis, Fungsi dan Peran* dalam [https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gambarilustrasi/#Pengertian\\_Ilustrasi](https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gambarilustrasi/#Pengertian_Ilustrasi), diakses 13 Februari 2023.
- Purba, Iasanti. 2016. *Perancangan Media Informasi Rumah Adat Bolon Simalungun*. Diploma thesis, Universitas Komputer Indonesia.
- Putri, Marhamah Ika, 2021, *Pengertian Ilustrasi dan Jenis-jenis Gambarnya*, dalam <https://tirto.id/gi2qhttps://tirto.id/pengertian-ilustrasi-dan-jenis-jenis-gambarnya-gi2q>, diakses 13 Februari 2023
- Regita, R. 2017. *Kajian Bentuk Fungsi Dan Makna Ragam Hias Rumah Bolon Simalungun Berdasarkan Tatanan Sosial Budaya Masyarakat Simalungun*, diakses, 2023.
- Serupa.id. 2019. *Tipografi: Pengertian, Parameter, Prinsip & Penjelasan Lengkap* dalam <https://serupa.id/tipografi/>, diakses 13 Februari 2023.
- Serupa.id. 2018. *Teori Warna: Proses Terjadinya Warna Menurut Para Ahli* dalam dari <https://serupa.id/teori-warna/>, diakses 13 Februari 2023.
- Soedarso, Nick, 2014, *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. Diakses 13 Februari 2023
- Sdumpat.sch.id. 2023. *Mengunjungi Rumah Adat Sumba* dalam [https://sdumpat.sch.id/opac/index.php?p=show\\_detail&id=658](https://sdumpat.sch.id/opac/index.php?p=show_detail&id=658), diakses 30 Maret 2023
- Trisuci.com. 2018. *Melihat Rumah Bolon, Istana Kerajaan Purba* dalam <https://trisuci.com/2018/09/06/we-have-a-very-simple-way-to-be-happy-part-8-melihat-rumah-Bolon-istana-kerajaan-purba/>, diakses 13 Februari 2023.

