

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil perancangan buku ilustrasi fashion tradisional Betawi, Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa generasi muda haus akan konten sejarah dan fashion yang dikemas secara menarik dan informatif. Dibantu dengan dukungan pemerintah yang menggalakkan penyebaran informasi akan budaya Indonesia, adanya perancangan buku ini dapat menyediakan informasi yang berguna bagi masyarakat sekitar Jabodetabek ataupun membantu pariwisata budaya Betawi.

Buku ini dirancang secara menarik untuk target kalangan dewasa muda. Penulis merancang *layout* dari buku tersebut secara dinamis, modern, dan berani, kesan yang Penulis ambil dari budaya Betawi sendiri. Penulis membuat alur membaca dengan cepat, konten teks tidak menghambat pembaca untuk terhenti di satu halaman yang lama, namun memperkuat imajinasi pembaca dari ilustrasi yang ada.

Dengan inti budaya Betawi sendiri sebagai bentuk akulturasi dari berbagai daerah, diharapkan generasi muda dapat mengenal dan mengapresiasi budaya Betawi lebih dalam. Generasi muda dapat menghormati perbedaan antar budaya yang terjadi di masa globalisasi ini, dengan Betawi sebagai salah satu contohnya.

#### **5.2 Saran**

Ada beberapa saran yang dapat Penulis berikan dari melakukan perancangan buku ilustrasi fashion tradisional Betawi. Sebagai desainer komunikasi visual, desainer dituntut untuk memahami budaya secara keseluruhan untuk mendapatkan suasana yang diinginkan. Memahami target audiens yang ditunjukkan agar penyampaian komunikasi lebih tersampaikan, baik dari segi bahasa, istilah yang digunakan, dan gaya visual yang ingin ditampilkan.

Desainer juga dituntut untuk mengembangkan ide yang ada pada media yang *out of the box* namun secara realis dapat diwujudkan. Penulis memanfaatkan media buku, media yang sangat familiar, sebagai media yang interaktif dan menarik untuk dibaca berulang-ulang. Dengan *timeline* busana Betawi dibuat secara akordion, juga peta buta yang dapat berubah sesuai kalkir pelapis yang memuat informasi pembagian region Betawi.

Sebagai desainer juga dituntut untuk memiliki manajemen waktu yang baik, menyiapkan waktu untuk mendesain dan proses produksi. Desainer juga mengerti teknis agar proses produksi tidak terhambat. Adanya persiapan yang baik dan *reminder* akan membuat produk desain berkualitas dan sesuai harapan.

Saran dari penguji untuk penulis juga sebagai demikian. Penulis layaknya memperhatikan konsistensi dari ilustrasi-ilustrasi yang ada. Adanya perubahan atau masalah dari segi teknik atau media seharusnya tidak mempengaruhi ilustrasi. Seperti adanya masalah *scan* yang menyebabkan beberapa warna dari beberapa ilustrasi memiliki kontras yang lebih tinggi dibandingkan yang lain. Atau karena adanya keterbatasan waktu yang memengaruhi kualitas. Penguji juga mengkhawatirkan dengan bahan kalkir yang digunakan apakah tidak cepat rusak seiring berjalannya waktu.

Adanya juga saran atas gerak-gerak dan pose dari ilustrasi yang masih terlalu kaku. Gerak-gerak penari tidak jauh berbeda satu dan lainnya. Namun setelah melakukan perbaikan dari preview kedua sudah memperlihatkan pose yang lebih natural.

Demikian beberapa saran dari penguji dan penulis. Adanya saran ini berguna bagi desainer-desainer di masa depan.