

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam perancangan buku cerita bergambar interaktif *Bilang yang Baik - Baik* untuk mengenalkan kalimat *thayyibah* kepada anak usia sekolah dasar, maka dapat disimpulkan perancangan ini dapat memiliki pengaruh terhadap pembiasaan pengucapan kalimat *thayyibah* dan berakhlak baik khususnya di kalangan anak usia sekolah dasar karena telah sesuai dengan studi terhadap perancangan sejenis dan studi kepustakaan. Dengan rincian sebagai berikut,

- 1) Buku cerita bergambar interaktif *Bilang yang Baik - Baik* ini adalah karya ilustrasi yang menceritakan tentang keseharian anak kembar bernama Hasna dan Hasan yang tinggal bersama keluarganya di sebuah desa di Kota Bandung. Dari mulai bangun tidur, bersekolah, berkegiatan di rumah, sampai tidur malam. Amanat yang disampaikan adalah tentang mengucapkan kalimat *thayyibah* dan doa, dan berakhlak baik.
- 2) Cerita dikemas dalam buku berukuran 20 x 20 cm, *softcover*, laminasi *glossy*, sebanyak 54 halaman. Pada *cover* menggunakan kertas berjenis *art paper* 310 gsm dan isi buku menggunakan kertas *art paper* 150 gsm. Konten buku terdiri dari *cover* depan dan belakang, *pattern page*, halaman identitas pemilik buku, *title page* dan indicia, panduan orangtua, pengenalan tokoh, isi buku, glosarium, dan biografi penulis. Target pembaca ialah anak berusia 7 - 8 tahun.
- 3) Pengembangan gagasan cerita berasal dari aspek internal dan eksternal. Dari aspek internal yakni berdasarkan pengalaman penulis yang di lingkungan sekitarnya masih dijumpai anak - anak yang berkata dan bertindak kasar sehingga menginspirasi penulis dalam membuat solusi desain berupa buku cerita bergambar interaktif, juga orangtua, guru, dan teman - teman sebagai teladan yang sering mengingatkan untuk senantiasa berbuat baik. Sedangkan dari aspek eksternal yakni dengan membaca buku cerita bergambar, menonton video pembelajaran, dan mengunjungi toko buku dan perpustakaan secara dalam jaringan maupun luar jaringan.

- 4) Gaya gambar yang digunakan berjenis kartun dengan teknik pewarnaan *soft cell shade*.
- 5) Pola penuturan teks dari naskah menggunakan sudut pandang orang ketiga. Penulis menggunakan kata ganti “ia” atau nama tokoh.
- 6) Warna yang digunakan oleh penulis didominasi oleh warna - warna komplementer seperti merah dan hijau, biru dan jingga, dan lainnya. Ini bertujuan agar memudahkan menentukan fokus utama setiap halaman.

5.2 Rekomendasi

Perkataan dan perbuatan yang baik sudah sepatutnya diajarkan sedari seseorang masih kanak - kanak, dimulai sekarang juga dan dimulai dari diri sendiri karena balasan tergantung dari amalan. Orangtua dan guru selaku pendamping yang sering berinteraksi dengan anak tentu memerlukan media yang menunjang proses pembelajaran, salah satunya melalui buku cerita bergambar interaktif. Penulis memiliki beberapa saran yang diharapkan dapat menumbuhkan minat bagi beberapa pihak, diantaranya,

- 1) Diharapkan bagi orangtua, pendamping, dan kita semua selaku muslim bisa mempraktikkan pendidikan yang tidak hanya bertolak pada nilai kognitif tetapi juga memperhatikan aspek perkataan dan perbuatan anak agar selaras dengan tuntunan Al-Qur'an dan as-sunnah.
- 2) Bagi Program Studi Desain Komunikasi Visual, semoga skripsi ini dapat menjadi kajian pembelajaran untuk rumpun desain agar memicu pengkayaan buku cerita bergambar interaktif yang lebih baik lagi.
- 3) Bagi para penulis dan ilustrator, penulis berharap agar senantiasa memperhatikan aspek kesesuaian tata bahasa dan visual dengan perkembangan anak.
- 4) Bagi perancang selanjutnya, diharapkan dapat mematangkan konsep, memperdalam masalah, dan mengembangkan buku ini menjadi media yang lebih menarik seiring perkembangan teknologi.