

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata kualitas penerapan prinsip-prinsip *layout* dan tipografi pada desain *cover* (sampul) Pers Mahasiswa “Kreatif” Unimed yang dibuktikan dengan hasil penelitian hanya mencapai nilai rata-rata 4 sejumlah 1 desain dalam kategori baik dari 17 desain yaitu desain 11. Mencapai nilai rata-rata 3 sejumlah 14 desain dalam kategori cukup baik dari 17 desain yaitu desain 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17. Dan mencapai nilai rata-rata 2 sejumlah 2 desain dari 17 desain dalam kategori kutang baik dari 17 desain yaitu desain 5 dan 7. Berdasarkan semua data-data hasil pengamatan yang telah dianalisis dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan prinsip-prinsip *layout* (proporsi, keseimbangan, kontars/fokus, irama, kesatuan) dan tipografi (*legibility, readability, visibility, claity*) pada desain *cover* (sampul) majalah Pers Mahasiswa “Kreatif” Unimed yang telah dinilai oleh 5 penilai dari jumlah 17 (tujuh belas) desain terdapat 1 (satu) (6%) desain dalam kategori baik yaitu pada desain majalah 11 edisi 60. Kategori cukup baik sebanyak 14 (empat belas) (83%) desain yaitu pada desain majalah 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15 edisi 47, 50, 52, 53, 55, 56, 58, 59, 61, 62, 63,

64, 65, 66. Kategori kurang baik sebanyak 2 (dua) (11%) desain yaitu pada desain majalah 5 dan 8 edisi 54 dan 57. Sedangkan untuk kategori sangat baik dan sangat buruk tidak ada yang tercapai (0%).

2. Penilaian dari penulis dan 5 apesiator menyatakan kesesuaian penilaian *cover* (sampul) antara penulis dan 5 apesiator 14 (empat belas) (82%) desain *cover* (sampul) majalah yaitu 1 (satu) yaitu majalah 11 edisi 60 dikategorikan (Baik), 11 (sebelas) majalah 1, 2, 4, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17 edisi 47, 50, 53, 56, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 66 dikategorikan (Cukup Baik), 2 (dua) majalah 5, 8 edisi 54, 57 di kategorikan (Kurang Baik). Penilaian dari penulis dan 5 apesiator menyatakan perbedaan penilaian *cover* (sampul) antara penulis dan 5 apesiator 3 (tiga) (18%) desain *cover* (sampul) majalah yaitu 3 (tiga) majalah 3 edisi 52 dengan penilaian penulis 4 (baik) apesiator 3,68 (cukup baik), majalah 6 edisi 55 dengan penilaian penulis 2,38 (kurang baik) apesiator 3,64 (cukup baik), majalah 15 edisi 64 dengan penilaian penulis 2,66 (kurang baik) apesiator 3,48 (cukup baik).
3. Setelah dilakukan pengumpulan data dan berdasarkan penilaian kelima penilai (apesiator), dapat disimpulkan bahwa kualitas penerapan prinsip-prinsip *layout* (proporsi, keseimbangan, kontars/fokus, irama, kesatuan) dan tipografi (*legibility, readability, visibility, claity*) pada desain *cover* (sampul) Pers Mahasiswa “Kreatif” Unimed dari tahun 2008 – 2015 secara keseluruhan dikatakan pada kategori cukup baik.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perencanaan desain *cover* sebaiknya desainer *cover* perlu memperhatikan aspek-aspek penting seperti penerapan prinsip-prinsip layout dan tipografi karena menyangkut display kemasan bagi isi yang akan disajikan didalamnya.
2. Bagi desainer perlu mempedomani elemen-elemen dari prinsip *layout* dan tipografi.
3. Badan pengurus harian Pers Mahasiswa “Kreatif” dimulai dari pemimpin umum, pemimpin redaksi, pemimpin usaha, sekretaris umum, litbang, bendahara, redaktur majalah, redaktur *online*, editor, *photographer*, *layouter*, *illustrator*, *onliner*, *event organizer*, sirkulasi pemasaran, staf iklan, riset dan dokumentasi, humas, dan repoter. Dari salah satu pengurus harian ini tidak ada dijumpai anggota yang berjurusan seni rupa. Untuk badan pengurus harian berikutnya agar merekrut anggota dari salah satu jurusan seni rupa yang mana jurusan seni rupa mempunyai banyak pengalaman desain grafis yang bisa dimanfaatkan dalam badan pengurusan harian Pers Mahasiswa “Kreatif”.
4. Harapan penulis hendaknya penelitian ini dilanjutkan dan dikembangkan pada ruang lingkup yang lebih luas lagi sehingga dapat

memberi manfaat yang berarti bagi dunia desain grafis khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY