



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kisah Garuda Wisnu Kencana merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari provinsi Bali. Pada cerita rakyat, terkandung nilai-nilai kearifan lokal yang dapat membantu dalam membentuk karakter anak. Selain itu, membaca serta mengetahui cerita rakyat merupakan salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan Indonesia. Cerita Garuda Wisnu Kencana memiliki media informasi yang terbatas dan hanya tersedia dalam versi luar negeri. Hal ini menyebabkan masyarakat semakin tidak mengetahui cerita rakyat Garuda Wisnu Kencana.

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya, penulis dapat menyimpulkan bahwa masih banyak anak-anak sekolah dasar yang hanya mengetahui tempat wisata Garuda Wisnu Kencana. Hal ini dikarenakan terbatasnya media informasi seputar legenda Garuda Wisnu Kencana, termasuk buku ilustrasi. Padahal dengan adanya buku ilustrasi, generasi muda Indonesia dapat lebih mudah memahami isi cerita. Perancangan buku ilustrasi Garuda Wisnu Kencana ini sudah didiskusikan dengan penulis dengan pembawaan yang *playful* dan dramatis. Hal ini dilakukan agar sesuai dengan karakteristik anak agar lebih mudah dipahami.

5.2 Saran

Pada proses perancangan, buku ilustrasi membutuhkan penulis konten media informasi. Hal ini dikarenakan ilustrator hanya berperan untuk merancang ilustrasi buku. Penulis melakukan perancangan buku ilustrasi Legenda Garuda Wisnu Kencana karena pernah berkunjung ke tempat wisatanya. Selain itu, penulis juga merasa prihatin dengan kebudayaan Indonesia yang semakin lama semakin pudar akibat masuknya budaya asing.

Proses riset yang harus dilakukan adalah wawancara dengan orang tua dari anak-anak. Hal ini dikarenakan orang tua merupakan penentu dalam pembelian

buku cerita anak sehingga perlu diketahui hal-hal yang mereka inginkan pada buku ilustrasi. Kemudian, melakukan wawancara dengan editor buku cerita anak. Wawancara tersebut berfungsi untuk mengetahui aturan serta saran yang diperlukan dalam proses perancangan buku ilustrasi. Proses pengumpulan data melalui survey terhadap target sasaran desain juga diperlukan untuk mengetahui kebutuhan mereka. Akan lebih baik apabila proses pengumpulan data dilakukan melalui *Focus Group Discussion* dengan target sasaran desain.

Penulis melakukan proses perancangan buku ilustrasi ini dengan memperhatikan karakteristik dari *target audience*. Hal ini dilakukan agar informasi yang disampaikan dalam buku ilustrasi Garuda Wisnu Kencana dapat tersampaikan dengan baik. Bahasa yang digunakan juga disesuaikan dengan anak-anak yaitu tidak formal dan bersifat *playful* serta dramatis. Visualisasi yang diterapkan juga sudah dipertimbangkan berdasarkan wawancara dengan editor buku seputar aturan tentang perancangan buku ilustrasi anak. Anak-anak memiliki fokus yang terbatas sehingga mereka hanya memperhatikan ilustrasi saja.

Pada akhir perancangan ini, penulis berharap agar para pembaca dan peneliti dapat merancang buku ilustrasi yang sesuai dengan target sasaran desain. Selain itu, agar dapat memiliki pemikiran yang terbuka dalam merancang buku ilustrasi untuk anak-anak. Bagi *target audience*, penulis berharap anak-anak dapat memahami serta menerapkan nilai-nilai kearifan lokal serta pesan moral yang terkandung didalamnya. Penulis juga agar kisah Garuda Wisnu Kencana dapat dilestarikan sebagai salah satu kebudayaan Indonesia.