

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Bujang Kurap merupakan nama cerita dan nama seorang tokoh yang menginspirasi dalam cerita rakyat Kota Lubuklinggau. Di balik cerita Bujang Kurap, terdapat kekayaan berupa nilai-nilai serta pesan moral yang bermanfaat dan relevan dengan isu-isu sosial yang masih terjadi hingga saat ini, seperti tidak meremehkan dan mengejek orang lain dari penampilan luarnya saja. Nilai tersebut dapat berfungsi sebagai pendidikan karakter, terutama kepada anak-anak di tengah krisisnya nilai etika dan moralitas generasi muda saat ini. Akan tetapi, cerita Bujang Kurap ini belum dikembangkan secara maksimal karena minimnya dokumentasi cerita dalam media, apalagi media informasi cerita yang disesuaikan untuk kebutuhan anak-anak. Akibatnya, saat ini sebagian besar anak SD dan SMP Kota Lubuklinggau sama sekali tidak mengetahui cerita Bujang Kurap.

Oleh karena itu, solusinya penulis merancang sebuah buku ilustrasi cerita rakyat Bujang Kurap yang ditujukan untuk anak-anak, khususnya pada tingkat pendidikan SD dan SMP. Demi mewujudkan media tersebut, diperlukan bantuan dari pihak lain untuk menyalurkan cerita ini kepada anak-anak. Dengan adanya buku ilustrasi fisik, cerita Bujang Kurap bisa menjadi media pembelajaran efektif dalam lingkungan pendidikan di Lubuklinggau yang belum memberikan akses kepada anak-anak untuk menggunakan gawai secara bebas. Penggambaran ilustrasi dalam cerita dapat mendorong imajinasi anak-anak agar dapat memvisualisasikan adegan cerita serta menerjemahkan pesan moral yang ada dalam cerita dengan lebih mudah.

Secara umum, penulis menerapkan metode perancangan dari Robin Landa dalam buku *Graphic Design Solutions*. Maka sebelum masuk ke tahap perancangan, penulis melakukan *orientation* melalui riset lapangan terlebih dahulu secara kualitatif dan kuantitatif guna memperoleh data yang mendukung

serta memperkuat perancangan ini. Penulis telah mendapatkan data kuantitatif dari target audiens anak-anak SD dan SMP serta melakukan wawancara dengan berbagai pihak dari pemerintahan, budayawan, dan pendidikan di Kota Lubuklinggau terkait cerita rakyat Bujang Kurap dan lainnya. Selain itu, penulis juga mengumpulkan referensi dari studi eksisting, studi referensi, dan observasi. Seluruh data yang didapatkan kemudian dikumpulkan untuk dianalisis kembali untuk menuju ke tahap perancangan. Kemudian dalam perancangan buku ilustrasi cerita, penulis menggunakan teori pendukung dari Zeegen & Crush dalam buku *The Fundamentals of Illustration*.

Pada proses perancangan, penulis melakukan *brainstorming* untuk menemukan ide dan konsep perancangan yang tepat. Akhirnya, penulis menetapkan bahwa *big idea* perancangan ini adalah *Beauty in the Beast*. Sesuai dengan *big idea* tersebut, maka konsepnya menampilkan adanya kebaikan atau keindahan di dalam sebuah keburukan, menyajikan dua perbedaan kontras yang digabungkan dalam satu karya keseluruhan. *Big Idea* tersebut penulis jadikan dasar dalam perancangan media utama buku ilustrasi dan media sekunder. Perancangan buku ilustrasi mengenai cerita rakyat Bujang Kurap ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi yang secara tidak langsung membantu masalah menurunnya moralitas dan ketidakpedulian generasi muda terhadap kekayaan budayanya sendiri melalui cerita rakyat yang kaya akan nilai-nilai bermanfaat.

5.2 Saran

Selama proses perancangan buku ilustrasi Bujang Kurap, penulis telah melewati berbagai hal yang dapat membuat penulis dikatakan telah berpengalaman mengenai topik tersebut. Oleh karena itu, melalui laporan ini penulis dapat memberikan saran yang bisa membantu peneliti selanjutnya dalam berkarya. Berikut beberapa hal yang penulis sarankan kepada pembaca:

- 1) Terapkan metode perancangan yang tepat untuk proses perancangan dan penentuan media dilakukan setelah menganalisa hasil riset terlebih dahulu.
- 2) Ketika melakukan penelitian yang berkaitan dengan budaya suatu daerah, seperti cerita rakyat, maka perlu mendapatkan izin dari berbagai pihak yang

bersangkutan, seperti pihak dari pemerintahan atau kepala daerah yang bertanggung jawab serta petuah atau budayawan cerita yang memahami cerita rakyat yang diteliti.

- 3) Penting pula untuk menanyakan apakah terdapat batasan-batasan tertentu dalam pengangkatan cerita rakyat sebagai topik penelitian kepada pihak yang bersangkutan.
- 4) Dalam menyusun konten isi cerita, hendaknya melakukan riset dari beberapa budayawan terlebih dahulu. Sebaiknya jangan hanya fokus pada satu informan saja karena cerita rakyat sifatnya diwariskan secara turun temurun dan mempunyai potensi besar untuk terdistorsi alur ceritanya, sehingga ada banyak versi cerita yang berbeda-beda. Kemudian pilah kembali cerita yang telah didapatkan dari narasumber.
- 5) Untuk meminimalisir kesalahan dalam pembuatan cerita, carilah narasumber yang terpercaya, seperti budayawan yang telah dikenal oleh masyarakat. Pilih cerita yang lebih banyak dikenal daripada versi cerita lainnya atau bisa pula mengambil cerita yang minoritas dikenal tetapi mencantumkan nama versinya. Kemudian bekerja sama dengan budayawan setempat dalam pembuatan konten isi cerita rakyat, baik bekerja sama dengan budayawan sebagai penulis cerita sepenuhnya, atau menyusun cerita sendiri dan meminta budayawan untuk berperan sebagai penyunting, sehingga cerita yang dicantumkan mempunyai kredibilitas yang jelas dan lebih akurat.

Saran tersebut hanyalah pendapat dari penulis yang telah terlebih dahulu meneliti topik ini, sehingga tidak seluruhnya pesan dari penulis harus diikuti sepenuhnya. Penulis juga menyadari bahwa karya penulis belum sempurna dan masih ada hal-hal yang dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik. Namun, penulis tetap berharap laporan ini dapat menjadi referensi bagi penelitian dengan topik serupa di masa depan, terutama bagi yang akan meneliti tentang media informasi dalam lingkup cerita rakyat dan budaya.