

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Indonesia memiliki warisan budaya yang beragam, salah satunya adalah cerita rakyat. Cerita rakyat berasal dari kebudayaan setempat dan disampaikan secara turun-temurun. Cerita rakyat mengandung unsur budaya Indonesia dan pesan moral dapat menjadi pelajaran untuk anak usia dini, salah satunya adalah cerita rakyat Cikaputrian. Cerita rakyat Cikaputrian adalah salah satu cerita rakyat asal Banten yang kurang dikenal oleh anak-anak Banten. Dari hasil kuesioner dan FGD, anak-anak sebagian besar tidak mengetahui cerita rakyat Cikaputrian meskipun sebagian besar anak-anak suka membaca cerita rakyat Indonesia dan lebih menyukai cerita dalam negeri.

Hal ini dikarenakan cerita rakyat yang sering dikenalkan adalah cerita yang sudah populer. Oleh karena itu, dalam mengenalkan anak kepada cerita rakyat yang belum familiar, penyajian cerita dan komposisi visual harus menarik serta mampu memikat perhatian anak, untuk memahami keseluruhan isi cerita. Hal tersebut dapat dilakukan dengan merancang interaksi yang terdapat di beberapa halaman yaitu berupa *pop-up* atau aktivitas lainnya dalam halaman tersebut. Penggunaan mekanisme *pop-up spread* memberi kesan megah dan lucu. Penggunaan mekanisme *lift a flap* mendorong target audiens untuk mencari tahu apa yang tersembunyi pada halaman yang disajikan. Petunjuk membaca dan interaktivitas membantu target untuk mengeksekusi interaktif yang benar. Serta gaya visual dan perancangan desain karakter yang sesuai dengan preferensi anak atau target audiens. Namun, perancangan buku *pop-up* Cikaputrian masih memiliki kekurangan, seperti penggunaan jenis kertas yang terlalu tebal, pembagian isi konten terlihat padat, peletakan isi konten dan *pop-up* yang tidak seimbang, beberapa *pop-up* tidak memiliki petunjuk interaksi yang menyebabkan eksekusi *pop-up* kurang tepat dan penempatan *pop-up* dan ukuran yang kurang teratur.

Perancangan buku *pop-up* menggunakan metode HCD dari IDEO, yaitu *Inspiration*, *Ideation* dan *Implementation*. Perancangan buku dimulai dari segmentasi, *persona*, *mindmap*, *big idea*, *moodboard*, warna, perancangan karakter, tipografi, *story arc*, katern, pembagian cerita dan interaksi *pop-up*, *flatplan*, sketsa *storyboard*, perancangan *white dummy*, digitalisasi *storyboard*, penyusunan *pop-up* dan perancangan sampul buku. Dari buku *pop-up* ini, diharapkan anak-anak provinsi Banten berusia 9-12 tahun mengetahui dan memahami cerita rakyat di daerahnya yaitu cerita rakyat Cikaputrian. Selain itu, anak-anak diharapkan dapat menangkap pesan moral yang terkandung dan mengenal sisi budaya Banten yang disisipkan sekaligus sebagai media pembelajaran. Dengan jenis buku berbentuk *pop-up*, anak-anak diharapkan dapat menikmati cara penyampaian cerita dan visual yang disajikan serta mampu membangkitkan rasa penasaran dan tidak bosan untuk dibaca.

Dari hasil perancangan yang dilakukan, pembelajaran melalui buku *pop-up* tentang pengenalan cerita rakyat Cikaputrian dinilai efektif bagi anak-anak berusia 9-12 tahun. Anak dengan mudah dapat membaca isi cerita, mengeksekusi bagian *pop-up* dengan mudah dan mendapatkan pesan moral yang disisipkan. Pengenalan cerita rakyat Cikaputrian melalui buku *pop-up* disukai oleh anak karena penyajiannya yang lucu. Namun, perancangan buku *pop-up* Cikaputrian masih memiliki kekurangan, seperti penggunaan jenis kertas yang terlalu tebal, pembagian isi konten terlihat padat, peletakan isi konten dan *pop-up* yang tidak seimbang, beberapa *pop-up* tidak memiliki petunjuk interaksi yang menyebabkan eksekusi *pop-up* kurang tepat dan penempatan *pop-up* dan ukuran yang kurang teratur.

5.2 Saran

Selama proses penelitian dan perancangan desain, penulis mendapatkan masukan oleh dosen penguji dan memiliki saran bagi pembaca atau calon peneliti yang ingin mengambil topik serupa sebagai berikut:

1. Mempunyai alternatif tokoh masyarakat atau narasumber yang mengetahui konten cerita rakyat yang diangkat. Karena dapat menghabiskan waktu yang lama dan juga menghambat perancangan desain secara keseluruhan.

2. Memperbanyak referensi buku ilustrasi cerita dan buku *pop-up* sesuai jarak usia yang ditentukan serta *tutorial* perancangan berbagai jenis *pop-up*. Hal tersebut akan sangat membantu saat proses perancangan desain secara keseluruhan.
3. Membuat perkiraan *timeline* pengerjaan waktu yang diperlukan dalam membuat buku *pop-up*. Karena, selain membuat ilustrasi karakter, ilustrasi pada setiap halaman, juga perlu mempertimbangkan interaksi *pop-up* pada tiap halaman. Merancang *white dummy* dan mengatur isi konten sangat memakan waktu sehari-hari hingga berminggu-minggu serta hasil *pop-up* tidak selalu akan berhasil sesuai keinginan.
4. Penentuan kertas yang digunakan juga berpengaruh terhadap kokohnya pada suatu *pop-up*. Untuk perancangan *white dummy*, kertas A3 buku gambar sudah cukup kokoh serta menghemat biaya penggunaan kertas. Lalu, untuk hasil akhir, kertas *art carton* 260 gsm mampu membuat *pop-up* yang lumayan kokoh dibandingkan kertas *art paper* ~150 gsm.
5. Peletakan isi konten seperti ilustrasi latar belakang, karakter dan penempatan *pop-up* juga perlu diperhatikan agar menghindari suatu *spread* yang tidak seimbang.
6. Mengumpulkan data kembali mengenai fenomena sosial target audiens dengan hasil solusi berupa buku interaktif *pop-up*.
7. Meneliti kembali tentang kecocokan untuk menyampaikan cerita rakyat dalam bentuk buku *pop-up* dibandingkan media lainnya kepada target audiens anak-anak. Hal ini dapat dikaitkan dengan sifat dan tingkah laku anak dalam membaca buku cerita rakyat bergambar.
8. Mencari tahu kembali tentang proses pembuatan hingga proses percetakan buku *pop-up*, seperti pertimbangan ukuran buku, keefektifan jumlah halaman, ukuran halaman, dan aset *pop-up* terhadap keefisien percetakan tiap halaman. Jumlah halaman, jenis kertas, dan tebal *pop-up* per halaman juga berpengaruh terhadap ketebalan buku. Hal tersebut juga merujuk kepada kecocokan buku *pop-up* terhadap target audiens.

9. Mencari tahu kembali mengenai penggunaan material, *finishing* dan eksekusi secara keseluruhan buku *pop-up* agar aman untuk digunakan anak-anak.
10. Bentuk halaman kertas di tepi ujung lebih baik berbentuk bundar dibandingkan tumpul agar tidak melukai anak-anak saat membaca dikarenakan tepi yang tumpul.
11. Merancang rencana promosi buku untuk sampai ke target audiens, seperti bekerja sama oleh pihak apa, produksi jumlah eksemplar buku dan penentuan harga saat terbit serta penyampaian cara anak dalam membaca buku *pop-up*.
12. *Grid* yang digunakan sebaiknya menggunakan *multicolumn grid* agar objek desain lebih tertata tiap halamannya
13. Dalam penyusunan konten suatu halaman, perlu diperhatikan juga alur anak dalam membaca seperti menggunakan huruf kapital besar pada suatu paragraf. Namun, penempatan tersebut juga dipengaruhi dengan penempatan *pop-up*. Hal ini untuk menghindari anak agar tidak salah memulai membaca pada suatu halaman.
14. Dalam penyusunan teknik dan interaksi *pop-up*, interaksi lebih baik disesuaikan dengan tema dan suasana cerita.

